



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**Perancangan Rekomendasi Perbaikan User Interface dan User
Experience Website Layanan Pilih Jurusan: Studi Kasus
PT Pilihanmu Indonesia Jaya**

TUGAS AKHIR

FIQIH FAISAL THORMUM

0110120109

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**Perancangan Rekomendasi Perbaikan User Interface dan User
Experience Website Layanan Pilih Jurusan: Studi Kasus
PT Pilihanmu Indonesia Jaya**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

STT - NF
FIQIH FAISAL THORMUM

0110120109

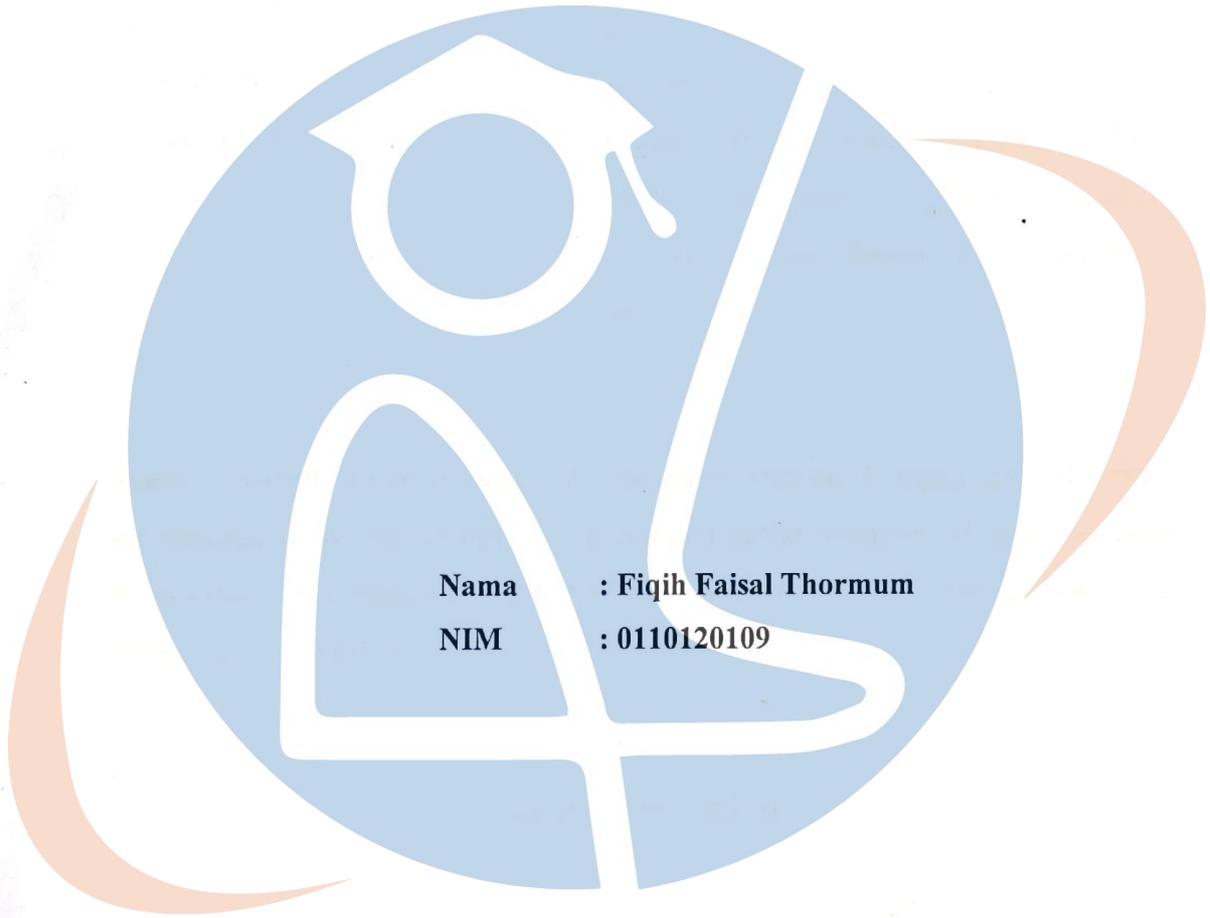
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.



Nama : Fiqih Faisal Thormum
NIM : 0110120109

STT - NF

Depok, 9 Agustus 2024



Fiqih Faisal Thormum

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fiqih Faisal Thormum
NIM : 0110120109
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rekomendasi Perancangan Perbaikan User Interface dan User Experience Website Layanan Pilih Jurusan: Studi Kasus PT Pilihanmu Indonesia Jaya

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I.

Penguji

Faralita Faisal, S.Si, M.T.I.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 9 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah S.W.T
2. Ayah dan Ibu yang telah memberikan semangat dorongan baik secara moral dan materi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
7. PT Pilihanmu Indonesia Jaya, CEO beserta karyawan yang telah memberikan waktunya untuk memberikan informasi dan data yang diperlukan bagi penelitian ini.
8. Bapak Wahyudi Crishdianto, S.Kom. selaku kepala divisi UI/UX Design di PT Pilihanmu Indonesia yang telah banyak membimbing, memberikan ilmu, serta pengarahan selama penelitian berlangsung.
9. Ulfi, Jaya, Nada, Olis, Aulia, Yogi, Raina, Eva, dan Firda yang telah memberikan semangat serta dukungan selama penyusunan tugas akhir ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu

Jakarta, 9 Agustus 2024



Fiqih Faisal Thormum



STT - NF

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fiqih Faisal Thormum

NIM : 0110120109

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis Karya : Skripsi/Tugas Akhir

pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STTNF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty - Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Rekomendasi Perbaikan User Interface dan User Experience Website Layanan Pilih Jurusan: Studi Kasus PT Pilihanmu Indonesia Jaya.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

STT - NF

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 9 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Fiqih Faisal Thormum

ABSTRAK

Nama : Fiqih Faisal Thormum
NIM : 0110120109
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rekomendasi Perancangan Perbaikan *User Interface* dan *User Experience Website* Layanan Pilih Jurusan: Studi Kasus PT Pilihanmu Indonesia Jaya

Perkembangan teknologi dan pendidikan di Indonesia telah meningkatkan kebutuhan siswa SMA/SMK dalam memilih jurusan kuliah yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Melanjutkan pendidikan ke yang lebih tinggi menjadi pilihan banyak siswa SMA/SMK sederajat. Berdasarkan penelitian Nike Putri (2018) dari *Youthmanual*, 92% siswa bingung dengan masa depan mereka, dan 45% mahasiswa merasa salah jurusan. Menurut Irine Guntur, M.Psi., dari *Integrity Development Flexibility (IDF)*, 87% mahasiswa merasa salah jurusan. PT Pilihanmu Indonesia Jaya ada untuk menawarkan layanan psikologi dan bimbingan karier melalui platform *online* yaitu *pilihjurusan.id*. Platform tersebut memiliki masalah visibilitas dan akses informasi pada *website* tersebut. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan perancangan perbaikan desain *website* menggunakan metode *Design Thinking*, yang meliputi lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode ini berfokus pada memahami masalah pengguna dan menciptakan solusi yang berorientasi pada pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 63,64%, dari pengujian sebelum perbaikan mendapatkan skor 47,09 dan setelah perbaikan mendapatkan skor 77,06. Skor ini menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam merancang UI/UX yang memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : *Design Thinking*, *Pilih Jurusan*, *User Interface*, *User Experience*, dan *Website*.

ABSTRACT

Name : Fiqih Faisal Thormum
NIM : 0110120109
Study Program : *Information System*
Title : *Recommendations for Designing User Interface and User Experience Improvements for the Choose Major Service Website: Case Study of PT Pilihanmu Indonesia Jaya*

The development of technology and education in Indonesia has increased the need for SMA/SMK students to choose a college major that suits their interests and talents. Continuing education to a higher level is the choice of many high school students. Based on research by Nike Putri (2018) from Youthmanual, 92% of students are confused about their future, and 45% of college students feel they have the wrong major. According to Irine Guntur, M.Psi, from Integrity Development Flexibility (IDF), 87% of college students feel they have the wrong major. PT Pilihanmu Indonesia Jaya exists to offer psychology and career guidance services through an online platform called pilihjurusan.id. However, the platform has visibility and information access issues on the website. To overcome this, a website design improvement design is carried out using the Design Thinking method, which includes five stages namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This method focuses on understanding user problems and creating solutions that are oriented towards user experience. The results showed an increase in the System Usability Scale (SUS) score of 63,64%, from the test before improvement to get a score of 47,09 and after improvement to get a score of 77,06. This score shows that the Design Thinking approach is effective in designing UI/UX that meets user expectations and needs.

Key Words : *Design Thinking, Pilih Jurusan, User Interface, User Experience, and Website.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 Tentang PT Pilihanmu Indonesia Jaya	5
2.1.1 Visi	5
2.1.2 Misi	6
2.1.3 Struktur Organisasi	6
2.2 <i>Website</i>	7
2.3 Pengumpulan Data	7
2.3.1 Observasi.....	7
2.3.2 Wawancara.....	8

2.3.3	Kuesioner	8
2.4	<i>Design Thinking</i>	8
2.4.1	<i>Empathize</i>	9
2.4.2	<i>Define</i>	9
2.4.3	<i>Ideate</i>	10
2.4.4	<i>Prototype</i>	10
2.4.5	<i>Test</i>	10
2.5	<i>User Interface</i>	10
2.6	<i>User Experience</i>	11
2.7	Figma	11
2.8	<i>Usability Testing</i>	11
2.9	<i>System Usability Scale</i>	12
2.10	Penelitian Terkait	12
2.10.1	Penelitian Aditya Raka Pradana, (2021)	14
2.10.2	Penelitian Elda Chandra Shirvanadi, (2021)	15
2.10.3	Penelitian Trangko Putra Negara, (2023)	15
2.10.4	Penelitian H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, dan D. H. Bangkalang, (2022). 16	
2.10.5	Penelitian I. Permata, A. Hasna, A. Mubdi, F. Oktariana, M. Farhan, S. Analia, (2020).	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Jenis Penelitian	17
3.2	Tahapan Penelitian	17
3.2.1	Perumusan Masalah	18
3.2.2	Pengujian	18

3.2.3	Evaluasi dan Implementasi	18
3.2.4	Kesimpulan	18
3.3	Rancangan Penelitian	19
3.3.1	Metode Penelitian.....	19
3.3.2	Analisis Data	19
3.3.3	Metode Pengumpulan Data	19
3.2.5	Lingkungan Pengembangan	21
3.2.6	Waktu Penelitian	22
3.2.7	Metode Pengujian.....	22
3.2.8	Metode Implementasi dan Evaluasi	23
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	24
4.1	Penilaian <i>Usability Website</i> Layanan Pilih Jurusan	24
4.1.1	Pengujian <i>Usability Testing</i>	24
4.1.2	Pengujian <i>System Usability Testing</i>	34
4.2	Proses pelaksanaan Penelitian	40
4.2.1	Tahap <i>Empathize</i>	40
4.2.2	Tahap <i>Define</i>	43
4.2.3	Tahap <i>Ideate</i>	45
4.2.4	Tahap <i>Prototype</i>	47
4.2.5	Tahap <i>Test</i>	70
4.3	Hasil Evaluasi dan Pengujian	91
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		94



STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT Pilihanmu Indonesia Jaya.....	6
Gambar 2. 2 Tahapan Design Thinking	9
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	17
Gambar 4. 1 Skor SUS sebelum perbaikan.....	40
Gambar 4. 2 Empathy map.....	43
Gambar 4. 3 User Persona 1.....	44
Gambar 4. 4 User persona 2.....	44
Gambar 4. 5 How might we	45
Gambar 4. 6 User flow	46
Gambar 4. 7 Wireframe.....	47
Gambar 4. 8 Design System.....	48
Gambar 4. 9 Halaman daftar desain lama	49
Gambar 4. 10 Halaman daftar desain baru.....	49
Gambar 4. 11 Halaman masuk desain lama.....	49
Gambar 4. 12 Halaman masuk desain baru.....	50
Gambar 4. 13 Halaman beranda desain lama.....	50
Gambar 4. 14 Halaman beranda desain baru	51
Gambar 4. 15 Halaman layananku desain lama	52
Gambar 4. 16 Halaman layananku desain baru.....	52
Gambar 4. 17 Halaman detail layanan pemetaan siswa desain lama.....	53
Gambar 4. 18 Halaman detail layanan pemetaan siswa desain baru.....	53
Gambar 4. 19 Halaman detail layanan kuliah karier desain lama.....	54
Gambar 4. 20 Halaman detail kuliah karier desain baru.....	54
Gambar 4. 21 Halaman transaksi desain lama	55
Gambar 4. 22 Halaman transaksi desain baru.....	55
Gambar 4. 23 Halaman transaksi upload bukti pembayaran.....	56
Gambar 4. 24 Halaman konfirmasi pembayaran.....	57
Gambar 4. 25 Halaman riwayat transaksi desain lama	57
Gambar 4. 26 Halaman riwayat transaksi desain baru.....	57

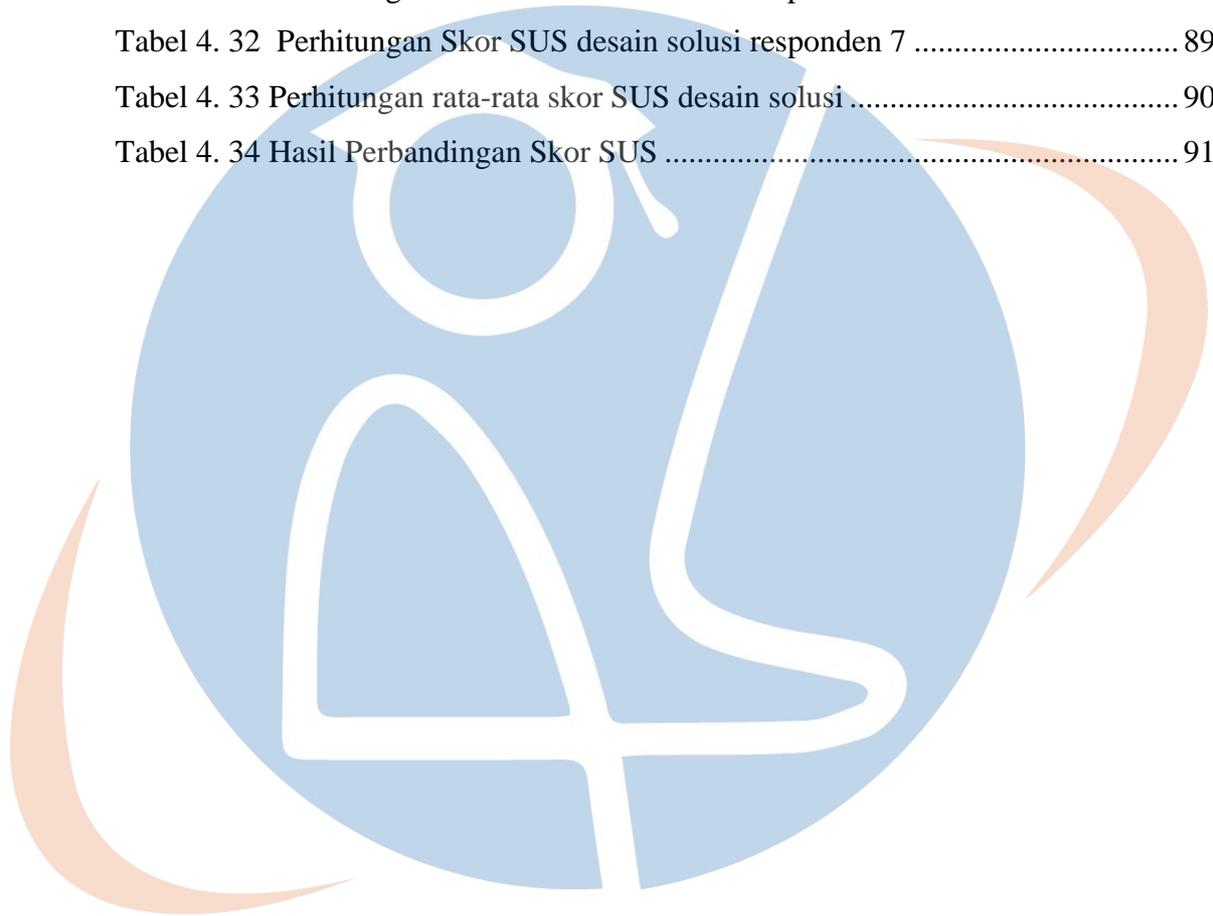
Gambar 4. 27 Halaman pemetaan siswa desain lama	58
Gambar 4. 28 Halaman kuliah karier desain baru	59
Gambar 4. 29 Halaman pemetaan siswa desain lama	60
Gambar 4. 30 Halaman pemetaan siswa desain baru	60
Gambar 4. 31 Halaman workshop desain baru	61
Gambar 4. 32 Halaman intruksi tes desain lama.....	61
Gambar 4. 33 Pop up intruksi tes desain baru.....	62
Gambar 4. 34 Halaman tes desain lama	62
Gambar 4. 35 Halaman tes desain baru.....	62
Gambar 4. 36 Halaman psikogram MBTI desain lama.....	63
Gambar 4. 37 Halaman psikogram MBTI desain baru	63
Gambar 4. 38 Halaman psikogram kemampuan kerja desain lama	64
Gambar 4. 39 Halaman psikogram kemampuan kerja desain baru.....	65
Gambar 4. 40 Halaman psikogram minat IPA/IPS desain lama	65
Gambar 4. 41 Halaman psikogram minat IPA/IPS desain baru.....	66
Gambar 4. 42 Halaman psikogram gaya belajar desain lama	67
Gambar 4. 43 Halaman psikogram gaya belajar desain baru.....	67
Gambar 4. 44 Halaman psikogram minat RIASEC desain lama	68
Gambar 4. 45 Halaman psikogram minat RIASEC desain baru.....	68
Gambar 4. 46 Halaman psikogram IQ desain lama	69
Gambar 4. 47 Halaman psikogram IQ desain baru	69
Gambar 4. 48 Skor SUS setelah perbaikan	90

STT - NF

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	12
Tabel 3. 1 Alat Penelitian.....	21
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	22
Tabel 4. 1 Usability Testing website pilih jurusan responden 1	25
Tabel 4. 2 Usability testing website pilih jurusan responden 2	26
Tabel 4. 3 Usability testing website pilih jurusan responden 3	27
Tabel 4. 4 Usability testing website pilih jurusan responden 4	29
Tabel 4. 5 Usability testing website pilih jurusan responden 5	30
Tabel 4. 6 Usability testing website pilih jurusan responden 6	31
Tabel 4. 7 Usability testing website pilih jurusan responden 7	32
Tabel 4. 8 Instrument pernyataan usability testing	34
Tabel 4. 9 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 1	35
Tabel 4. 10 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 2	36
Tabel 4. 11 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 3	37
Tabel 4. 12 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 4	37
Tabel 4. 13 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 5	38
Tabel 4. 14 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 6	38
Tabel 4. 15 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 7	39
Tabel 4. 16 Rata-rata skor SUS website pilih jurusan	40
Tabel 4. 17 Analisis Kompetitor	41
Tabel 4. 18 Usability testing desain solusi responden 1	71
Tabel 4. 19 Usability testing desain solusi responden 2	72
Tabel 4. 20 Usability testing desain solusi responden 3	73
Tabel 4. 21 Usability testing desain solusi responden 4	74
Tabel 4. 22 Usability testing desain solusi responden 5	76
Tabel 4. 23 Usability testing desain solusi responden 6	77
Tabel 4. 24 Usability testing desain solusi responden 7	78
Tabel 4. 25 Instrumen pernyataan SUS	84
Tabel 4. 26 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 1	86

Tabel 4. 27 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 2	86
Tabel 4. 28 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 3	87
Tabel 4. 29 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 4	88
Tabel 4. 30 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 5	88
Tabel 4. 31 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 6	89
Tabel 4. 32 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 7	89
Tabel 4. 33 Perhitungan rata-rata skor SUS desain solusi	90
Tabel 4. 34 Hasil Perbandingan Skor SUS	91



STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan zaman, terutama dalam bidang pendidikan dan teknologi telah membawa perubahan dalam kehidupan dimasyarakat Indonesia. Kemajuan dalam bidang pendidikan merupakan faktor besar bagi peningkatan sumber daya manusia. Melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi menjadi pilihan banyak siswa setelah menyelesaikan pendidikan SMA/SMK sederajat, mereka akan menentukan perguruan tinggi dan jurusan yang sesuai dengan keinginan mereka. Banyak siswa SMA/SMK sederajat mengalami kebingungan dalam memilih jurusan kuliah, dan ada pula mahasiswa yang merasa telah memilih jurusan yang tidak sesuai dengan minat dan bakat mereka.

Menurut penelitian yang telah dikemukakan oleh Nike Putri (2018) dari *Youthmanual* telah melakukan penelitian selama 2 tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari penelitian ini ditemukan fakta bahwa 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa ke depannya dan 45% mahasiswa merasa telah salah dalam memilih jurusan [1]. Menurut *Educational Psychological* dari *Integrity Development Flexibility* (IDF) Irine Guntur, M.Psi., sebanyak 87% mahasiswa di Indonesia merasa salah jurusan [2]. Kebingungan siswa dalam memilih jurusan dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap minat, bakat, dan peluang karier yang sesuai dengan kecenderungan pribadi mereka.

PT Pilihanmu Indonesia Jaya merupakan sebuah *startup* yang berfokus pada pengembangan pendidikan dan kualitas sumber daya manusia untuk terus mendukung pembentukan generasi di Indonesia. PT Pilihanmu Indonesia Jaya hadir untuk menyediakan layanan psikologi dan bimbingan karier melalui layanan konsultasi *online* bernama “pilihjurusan.id” yang bertujuan untuk membantu siswa dan mahasiswa dalam mengidentifikasi minat, bakat, serta

memberikan informasi terkait peluang karier yang sesuai dengan pilihan jurusan mereka. Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang penulis dapatkan selama magang, pada saat ini pihak dari PT Pilihanmu Indonesia Jaya merasa bahwa *website* yang dimilikinya tidak mampu bersaing dengan kompetitor dikarenakan kurangnya visibilitas dan informasi secara cepat untuk pengguna yang ingin membeli dan sudah membeli produk dari layanan Pilih Jurusan (khususnya bagi pengguna B2C). Dengan adanya perbaikan perancangan pada *website* pilihjurusan.id diharapkan *website* pilihjurusan.id dapat bersaing dengan kompetitor seperti Quipper, Aku Pintar, Ruang Guru, dan lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang didapat untuk tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana rekomendasi perancangan *user interface* dan *user experience website* layanan pilihjurusan.id menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana meningkatkan nilai *usability* pada rekomendasi perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* layanan pilihjurusan.id?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pada tugas akhir ini yaitu:

1. Mendapatkan hasil rancangan perbaikan berupa prototipe *website* layanan pilihjurusan.id berdasarkan penerapan implementasi metode pendekatan *design thinking*.
2. Meningkatkan nilai *usability* pada perancangan perbaikan *website* layanan psikologis dan konsultasi karier *online* dari pilihjurusan.id

Manfaat Penelitian yang didapatkan dalam perbaikan perancangan *website* pilihjurusan.id adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Perbaikan perancangan *user interface* dan *user experience* pada penelitian *website* layanan psikologi dan konsultasi *online* dari *pilihjurusan.id* ini mampu menjadi landasan dasar dalam pengembangan bagi developer dan berguna untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna. Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi PT Pilihanmu Indonesia Jaya untuk terus meningkatkan kebutuhan dan kepuasan pengguna sehingga *website* *pilihjurusan.id* dapat terus memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi serta wawasan bagi penulis dan mahasiswa sebagai bahan evaluasi dan referensi pada penelitian serupa mengenai perancangan *user interface* dan *user experience* pada pengembangan *website* yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memastikan agar penelitian ini sesuai dengan rencana yang telah disusun. Penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, antara lain:

1. Objek penelitian dalam tugas akhir ini yaitu pengguna dan calon pengguna dari layanan *pilihjurusan.id* yang merupakan siswa SMA/SMK sederajat dan mahasiswa.
2. Rekomendasi perbaikan perancangan *user interface* dan *user experience* dari *website* layanan *pilihjurusan.id* hanya berfokus kepada pengguna *Business to Consumer* (B2C).
3. Pada perbaikan perancangan *website* layanan pilih jurusan yang dilakukan tidak termasuk pada bagian admin.
4. Rekomendasi perbaikan perancangan yang dilakukan pada penelitian ini tidak mencakup pada pengembangan *website* baik dalam sisi *server*, *frontend* dan *backend*. Akan tetapi penelitian ini berfokus kepada perancangan *user interface* dan *user experience website*.
5. Hasil perbaikan perancangan yang dilakukan hanya sebatas prototipe pada Figma.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini dibuat untuk memberikan panduan kepada pembaca. Adapun sistematika penulisan yang telah disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang berisikan sub-sub bab yang terdiri latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab kedua berisi tentang penjelasan tentang penelitian yang dilakukan seperti tentang subjek penelitian, landasan teori, dan penelitian serupa yang dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian pada tugas akhir yang diangkat.

3. BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ketiga ini membahas tentang tahapan penelitian yang dilakukan dan juga rancangan penelitian yang digunakan oleh penulis. Pada bab ini dijelaskan jenis penelitian, metode penelitian, analisis data, metode pengumpulan data, lingkungan pengembangan, waktu penelitian, metode pengujian, metode implementasi dan evaluasi yang tiap prosesnya menjadi landasan dasar dalam penelitian.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab empat berisi tentang implementasi perancangan, pengujian yang dilakukan, hasil yang diperoleh serta evaluasi terhadap penelitian yang dilakukan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran yang merupakan bagian akhir dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Tentang PT Pilihanmu Indonesia Jaya

PT Pilihanmu Indonesia Jaya merupakan *startup* yang berfokus pada pengembangan pendidikan dan kualitas sumber daya manusia untuk terus mendukung pembentukan generasi emas Indonesia pada tahun 2045 melalui layanan konsultasi karier *online* bernama "Pilih Jurusan". Pilih Jurusan hadir dengan visi besar untuk menjadi platform yang dapat diakses oleh siswa SMA, SMK sederajat dan mahasiswa serta semua pengguna yang benar-benar membutuhkan panduan yang tepat dalam menentukan karier yang sukses. Hingga saat ini, layanan ini telah diakses oleh lebih dari 20.000 pengguna di bawah bimbingan psikolog dan pelatih karier yang terlatih dan profesional. Layanan Pilih Jurusan menyediakan banyak layanan termasuk layanan utama dan layanan berkelanjutan, di mana pengguna dapat mengakses layanan utama seperti:

1. *Workshop online* dengan psikolog profesional
2. Tes psikologis (tes IQ, tes MBTI, tes gaya belajar, dan sebagainya)
3. *Konseling online* dengan pelatih yang terlatih dan profesional

Melalui pendekatan yang terarah dan dukungan dari tim psikolog dan pelatih karier yang berkompeten, layanan Pilih Jurusan memberikan informasi yang komprehensif tetapi juga memberikan pandangan yang lebih luas mengenai potensi dan minat siswa sebagai bagian dari perjalanan menuju generasi emas Indonesia pada tahun 2045.

Visi dan misi dari PT. Pilihanmu Indonesia Jaya dirumuskan sebagai berikut:

2.1.1 Visi

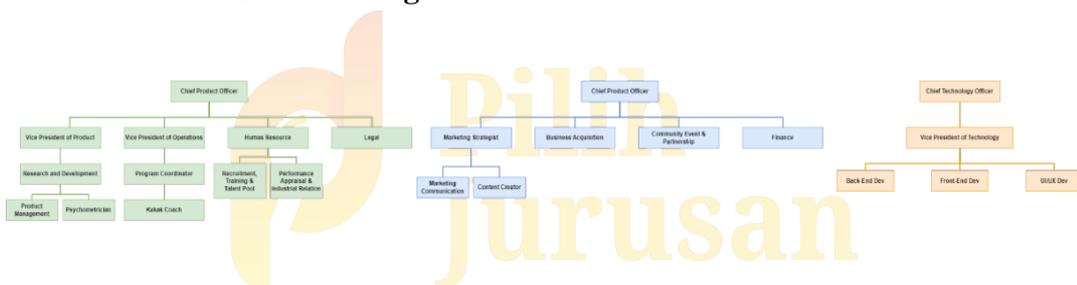
“Membangun ekosistem pendidikan yang dibutuhkan oleh anak-anak Indonesia melalui layanan prima yang *up-to-date* sehingga mampu berkontribusi untuk melahirkan generasi bangsa yang unggul,

berkarakter, dan berdaya saing tinggi dalam menyambut bonus demografi generasi emas Indonesia tahun 2045.”

2.1.2 Misi

1. Menyediakan layanan jasa tes psikologi, *workshop* di bidang pendidikan, dan konsultasi karier *online* yang berkualitas dengan layanan prima, *up-to-date*, serta biaya yang kompetitif untuk siswa SMA, SMK sederajat dan mahasiswa.
2. Berkolaborasi dengan para pelajar, mahasiswa, orang tua, pendidik, profesional, dan lembaga yang berfokus serta peduli di bidang pendidikan untuk terlibat aktif dalam sebuah Gerakan Pejuang Muda Pendidikan Indonesia di berbagai macam kegiatan edukasi dan pelatihan yang telah dirancang oleh Pilih Jurusan untuk membangun ekosistem pendidikan yang positif serta dibutuhkan oleh anak-anak Indonesia.
3. Membangun tim manajemen yang solid, hebat, dan profesional dengan berlandaskan kepada empat nilai dasar yaitu *integrity*, *service excellent*, *innovative*, dan *fast growing*.
4. Memberikan kontribusi sosial dan terlibat aktif dalam kegiatan edukasi secara sosial dengan tujuan membangun generasi bangsa.

2.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT Pilihanmu Indonesia Jaya

2.2 Website

Website adalah sebuah kumpulan informasi yang terdiri dari berbagai halaman web yang terhubung satu sama lain yang disediakan secara perorangan, kelompok, ataupun organisasi. Situs web yang berkualitas dapat menampilkan desain visual yang menarik dan juga berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna [3]. Menurut Abdullah, *website* merupakan serangkaian halaman yang menyajikan berbagai macam informasi dalam bentuk data digital seperti berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang bisa diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibangun menggunakan bahasa standar HTML yang kemudian diterjemahkan oleh browser sehingga dapat ditampilkan serta dapat dibaca semua orang [4].

2.3 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data. Data didapatkan dari sumber yang akurat yang kemudian dianalisis untuk menemukan solusi atas berbagai permasalahan dalam penelitian. Pengumpulan data digunakan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi suatu tren atau probabilitas. Dalam proses pengumpulan data sangat penting untuk mengidentifikasi sumber, jenis, dan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian [5].

2.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap responden dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi dapat dilakukan di lakukan baik dalam situasi nyata maupun dalam lingkungan yang telah dirancang khusus untuk keperluan penelitian. Metode pengumpulan data dengan observasi dapat memberikan kesempatan pada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang diteliti [6].

2.3.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik untuk mengumpulkan data di mana peneliti berinteraksi langsung dengan responden penelitian. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. Wawancara dapat dilakukan baik secara terstruktur, semi-struktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tingkat kerangka yang telah ditetapkan sebelumnya [6].

2.3.3 Kuesioner

Kuesioner atau pula sering disebut angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner akan diisi oleh para responden sesuai dengan yang mereka hendaki secara independen dengan tanpa adanya paksaan [7].

2.4 *Design Thinking*

Design Thinking adalah suatu metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah, merancang masalah, hingga mengembangkan masalah. Dalam penerapannya, *Design Thinking* bersifat *human centered* yang di mana berfokus kepada manusia [8]. Dikutip dari *website Interaction Design Foundation*, *Design Thinking* merupakan sebuah metode yang memiliki fleksibilitas karena proses dan tahapan yang dilakukan tidak harus dilakukan secara berurutan dan dapat dilakukan berulang berkali-kali sampai permasalahan yang menjadi fokus dapat terselesaikan [9]. Terdapat tahapan dalam *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* terdiri dari 5 proses. Berikut dari tahapan dalam metode tersebut [10]:

Design Thinking



Interaction Design Foundation
interaction-design.org

Gambar 2. 2 Tahapan Design Thinking

2.4.1 *Empathize*

Tahap *Empathize* dimulai dengan melakukan penelitian tentang bagaimana cara pengguna berinteraksi dengan lingkungan serta memperoleh pemahaman tentang permasalahan yang perlu diselesaikan. Hal ini diperlukan partisipasi aktif dalam mengumpulkan informasi mengenai konsep yang akan menjadi acuan melalui observasi, partisipasi, empati, dan motivasi sehingga dapat memahami permasalahan secara mendalam. Tahap ini sangat penting dalam perancangan *design* dengan fokus kepada manusia (*human-centered*) menjadikan proses empati sebagai proses untuk mendapatkan pemahaman tentang pengguna serta kebutuhan mereka.

2.4.2 *Define*

Define merupakan tahap kedua setelah *empathize* di mana fokusnya adalah menetapkan suatu masalah yang berorientasi pada pengguna wawasan dan kebutuhan pengguna yang diperoleh selama proses perancangan. Tahap *define* juga melibatkan proses mengidentifikasi dan analisis informasi yang terkumpul pada tahap *empathy*, dengan tujuan utama melakukan analisis dan sintesis untuk menentukan inti dari permasalahan yang ada.

2.4.3 Ideate

Ideate merupakan proses pembuatan ide kreatif dalam perancangan sebuah desain. Tahap *Ideate* ini bertujuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang dapat menyelesaikan topik permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap pertama. Sehingga tahap ideate ini menghasilkan pendapat, saran, ide, dan masukan yang akan diimplementasikan dalam perancangan sebuah desain.

2.4.4 Prototype

Prototype merupakan proses pengembangan atau perancangan sebuah *software* yang bertujuan sebagai proses penentuan dari desain yang telah dibuat sebelumnya, sehingga saat aplikasi *website* ataupun *mobile* dioperasikan oleh pengguna dapat lebih mudah memahaminya. Hasil dari prototipe dapat diuji baik dalam tim ataupun individu.

2.4.5 Test

Prototipe diujikan secara langsung dengan pengguna. Pengujian dilakukan untuk memvalidasi ide, mengidentifikasi kekurangan, serta mendapatkan masukan dan evaluasi perancangan dari pengguna yang dapat digunakan untuk iterasi berikutnya.

2.5 User Interface

User Interface (UI) adalah mekanisme komunikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem seperti aplikasi *website*, *mobile*, ataupun *software*. Mekanisme komunikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan ataupun yang sedang dikembangkan. Aspek-aspek *user interface* mencakup tampilan fisik, penggunaan warna, animasi, hingga pola komunikasi antara program dengan pengguna [11].

Menurut Lastiansah (2012), *user interface* adalah cara program dan pengguna berinteraksi. *User interface* sering juga disebut *Human Computer Interaction* (HCI) atau hubungan manusia dengan komputer. Secara umum, antarmuka pengguna atau *user interface* membentuk tampilan grafis yang

terhubung langsung dengan pengguna yang merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat didengar, dilihat dan disentuh serta dapat dipahami manusia. Dengan demikian, *user interface* memiliki fungsi sebagai penghubung antara sistem dengan pengguna sehingga komputer dapat digunakan [12].

2.6 *User Experience*

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* (UX) adalah persepsi dan respons dari seseorang dalam penggunaan sebuah sistem, produk, atau jasa. *User experience* mengevaluasi sejauh mana seseorang merasa puas dan nyaman dengan suatu produk, sistem atau jasa. Prinsip dalam *user experience* dapat memberikan kekuasaan kepada pengguna untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri (*customer rule*) [13]. *User experience* berfokus kepada preferensi, persepsi, emosi, serta respons fisik dan psikologis pengguna sebelum, selama dan sesudah menggunakan produk [14].

2.7 *Figma*

Figma merupakan perangkat lunak atau *software* dalam bidang desain digital yang digunakan untuk merancang desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain situs web, aplikasi dan komponen antarmuka pengguna [15].

2.8 *Usability Testing*

Menurut Rubin, *Usability Testing* (UT) merupakan teknik yang sering digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem atau produk yang di mana proses pengujian melibatkan pengujian langsung pada pengguna atau perwakilan pengguna [16]. *Usability testing* dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah pada antarmuka dan pengalaman pengguna seperti menemukan peluang perbaikan yang berguna untuk meningkatkan aplikasi, memahami preferensi, dan memahami perilaku pengguna aplikasi. Pendekatan

usability testing digunakan untuk menguji kegunaan dari suatu produk. Sebelum dilakukan pengujian, persiapan perlu dilakukan pada beberapa hal yaitu menentukan pelaksanaan *usability testing* yang ingin diuji, menentukan jumlah responden, dan menyusun pertanyaan untuk diskusi tentang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi [17].

2.9 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi suatu produk atau sistem [18]. *System usability scale* menggunakan kuesioner untuk mengukur kegunaan sistem dari perspektif subjektif pengguna [19]. Metode ini melibatkan kuesioner sederhana yang terdiri dari 10 pertanyaan. Pertanyaan dalam *system usability scale* terbagi menjadi kalimat positif dalam nomor ganjil dan kalimat negatif untuk nomor genap. Penilaian hasil kuesioner dilakukan menggunakan skala *Likert* yang telah ditetapkan [20].

2.10 Penelitian Terkait

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Aditya Raka Pradana. 2021	Implementasi <i>User Experience</i> Pada Perancangan <i>User Interface</i> Dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus: Amikom Center)	Rancangan aplikasi <i>mobile E-Learning Amikom Center</i>	Mahasiswa	Penyelesaian desain prototipe aplikasi <i>mobile e-learning amikom center</i> memperoleh nilai keberhasilan 88,6% dari pengujian <i>usability testing</i>

					kepada 20 responden untuk 18 tugas skenario.
2	Elda Chandra Shirvanadi, 2021	Perbaikan perancangan UI/UX Situs <i>E-Learning</i> Amikom Center dengan Metode <i>Design Thinking</i>	Rancangan ulang situs web <i>E-Learning</i> Amikom Center	Mahasiswa, dosen dan masyarakat umum usia produktif	Semua responden pada penelitian ini berhasil menyelesaikan semua tugas/skenario pada pengujian desain baru dibandingkan dengan desain lama.
3	Trangko Putra Negara, 2023	Perbaikan perancangan UI/UX dalam Pengembangan Situs Web Crowde.co Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Rancangan ulang situs web crowde.co	Petani dan masyarakat umum	Desain prototipe dari perbaikan perancangan yang telah dilakukan pengujian SUS mendapatkan nilai 72,92 yang di mana dalam <i>rating excellent</i> sudah berada di atas rata-rata dan nilai tersebut mengalami kenaikan sebesar 15,52% dari pada desain sebelumnya.

4	Herdin Yohnes Madawara, Penidas Fiodinggo Tanaem dan Dwi Hosanna Bangkalan, 2022	Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Rancangan aplikasi <i>mobile</i> KTM multifungsi	Mahasiswa	Hasil dari pengujian dengan SUS dapat mendapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 75,75 yang dapat dikatakan pengujian ini berhasil.
5	Intan Permata Sari, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, Muhammad Farhan Nasrulloh, Sahla Analia Zain, (2022)	Implementasi Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> dalam Pembuatan Aplikasi <i>Happy Class</i> di Kampus UPI Cibiru	Implementasi <i>design thinking</i> dalam pembuatan aplikasi <i>Happy Class</i>	Mahasiswa dan dosen	Hasil yang dilakukan pada uji coba aplikasi mendapatkan nilai yang cukup baik di mana 70% responden merasa tertarik kepada kemudahan informasi pada aplikasi <i>Happy Class</i> dan 25% sisanya merasa tidak tertarik.

2.10.1 Penelitian Aditya Raka Pradana, (2021)

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain *prototipe e-learning* berbasis aplikasi *mobile*. Penelitian pada perancangan aplikasi *mobile* Amikom Center ini menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Hasil yang didapat pada penelitian ini mendapatkan nilai keberhasilan dalam melakukan penyelesaian pengujian *usability* oleh 20 responden sebesar 88,6% dalam tingkat penyelesaiannya sehingga

perancangan aplikasi *mobile* Amikom *Center* dapat dikategorikan baik oleh pengguna.

2.10.2 Penelitian Elda Chandra Shirvadi, (2021).

Penelitian juga dilakukan oleh Elda Chandra Shirvadi, Penelitian ini dilakukan karena pengguna dari situs web Amikom *Center* mengalami kesulitan saat menggunakan situs webnya. Penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan *design thinking* dengan fokus pada permasalahan dan kebutuhan pengguna. Solusi yang dihasilkan pada penelitian kemudian diujikan kepada pengguna agar mendapatkan hasil dari *usability* dengan memberikan skenario apa saja yang mesti dilakukan. Pengujian dengan *usability testing* dilakukan 2 kali yaitu pada desain situs Amikom *Center* sebelum dilakukannya perancangan desain solusi dan setelah dilakukannya perancangan desain solusi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa semua responden mampu menyelesaikan skenario dengan lebih baik pada desain situs web Amikom *Center* yang baru.

2.10.3 Penelitian Trangko Putra Negara, (2023).

Penelitian dengan judul Perbaikan perancangan UI/UX dalam Pengembangan Situs Web Crowde.co Menggunakan metode *design thinking* ini bertujuan untuk membuat perbaikan perancangan antarmuka pada *website* crowde.co agar dapat meningkatkan nilai *usability* sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan *website*. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* sama seperti 2 penelitian terkait sebelumnya. Pengujian pada penelitian ini sebelum dilakukannya perancangan desain solusi mendapatkan nilai *system usability scale* sebesar 63,17. Hasil dari perancangan desain solusi pada pengujian kedua mendapatkan nilai *system usability scale* mendapatkan kenaikan sebesar 15,52% dengan nilai 72,92. Nilai ini dalam *rating excellentt* mendapatkan nilai hasil di atas rata-rata.

2.10.4 Penelitian H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, dan D. H. Bangkalang, (2022).

Penelitian dengan topik Rancangan aplikasi *mobile* KTM multifungsi bertujuan untuk memudahkan mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana dalam melakukan presensi dan KTM ini terintegrasi dengan fitur parkir saat masuk dan keluarnya kendaraan dari Universitas Kristen Satya Wacana. Pada Penelitian ini metode *design thinking*. Hasil dari penelitian mendapatkan nilai 75,75 didasarkan pada pengujian menggunakan metode *System Usability Scale*.

2.10.5 Penelitian I. Permata, A. Hasna, A. Mubdi, F. Oktariana, M. Farhan, S. Analia, (2020).

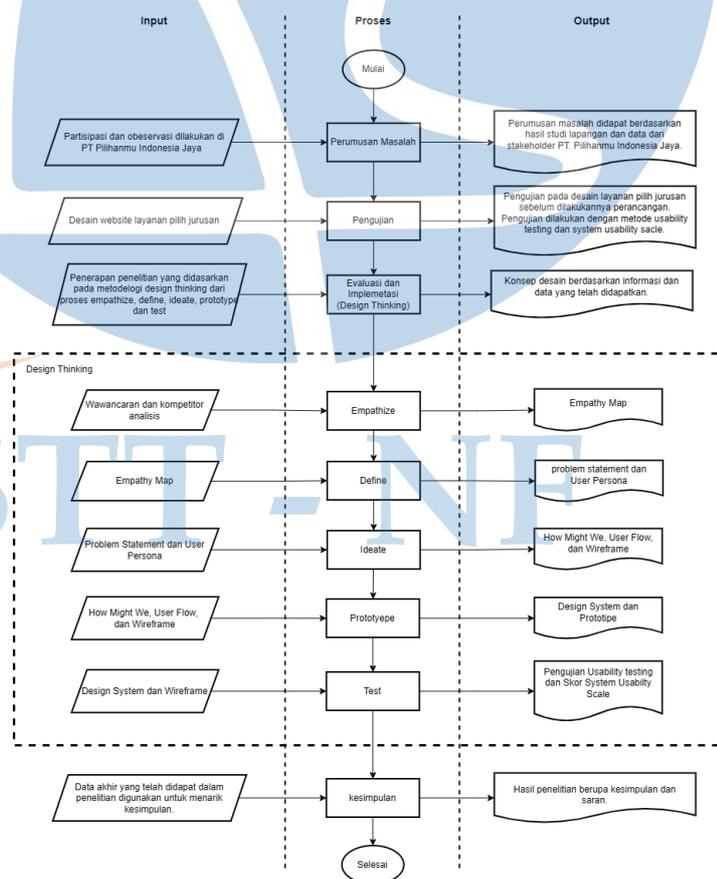
Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi efektif terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen dengan menciptakannya Aplikasi *mobile Happy Class* sebagai pengatur jadwal dan peminjaman ruang kelas di UPI Cibiru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan penelitian terkait lainnya yaitu menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Hasil dari uji coba pada aplikasi *Happy Care* menyatakan bahwa 50% dari 20 responden merasa tertarik dalam menggunakan aplikasi dan 25% merasa sangat tertarik. Hasil dari uji yang dilakukan dapat membuktikan bahwa aplikasi yang dirancang dapat memberikan dapat positif pada dosen dan mahasiswa dari Universitas Pendidikan Indonesia.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif didasarkan pada metode pendekatan *Design Thinking* yang berfokus kepada kebutuhan pengguna sehingga dilakukannya observasi, wawancara, dan pengujian secara mendalam dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan serta harapan pengguna. Sedangkan kuantitatif didasarkan kepada pengambilan kesimpulan dengan metode pengujian *system usability scale* (SUS).

3.2 Tahapan Penelitian



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

3.2.1 Perumusan Masalah

Perumusan masalah didapatkan dari hasil analisa dan observasi pada waktu studi lapangan selama magang dan didukung dengan data-data yang didapat dari hasil pertemuan dengan Kepala Divisi *UI/UX Design* dan Kepala Divisi *Product Manager* dari PT Pilihanmu Indonesia Jaya.

3.2.2 Pengujian

Sebelum perbaikan perancangan dilakukan, perlu adanya pengujian pada desain *website* layanan pilih jurusan. Pengujian dilakukan dengan 2 metode yaitu *Usability Testing* (UT) dan *System Usability Scale* (SUS). Pengguna atau calon pengguna akan diminta untuk menilai tentang kegunaan, keefektivitasan, dan kepuasan berdasarkan skenario pengujian yang telah disediakan.

3.2.3 Evaluasi dan Implementasi

Evaluasi dan Implementasi pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi akurat yang dapat membantu proses dalam menghasilkan perbaikan perancangan *website* layanan pilih jurusan. Pengumpulan data didapat dari hasil observasi, wawancara, dan juga kuesioner dari pengujian sebelumnya pada pengguna layanan pilih jurusan. Implementasi pada penelitian ini didasarkan pada metode *design thinking* yang terdiri dari proses *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk menghasilkan pemahaman mendalam tentang kegunaan produk serta mengidentifikasi permasalahan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

3.2.4 Kesimpulan

Pada tahap akhir penelitian ini, penulis menarik kesimpulan berdasarkan data yang didapat dari proses yang telah dilakukan sebelumnya. selama Rekomendasi perancangan berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan.

3.3 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini ada untuk mengarahkan seluruh proses penelitian dari awal proses sampai akhir. Perancangan penelitian yang dilakukan ini mencakup metode penelitian, analisis data, metode pengumpulan data, lingkungan pengembang, metode pengujian, serta Metode implementasi dan evaluasi. Rancangan penelitian ini disusun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

3.3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. Metode ini digunakan dalam melakukan perbaikan perancangan website layanan pilih jurusan untuk memahami masalah, menciptakan solusi dan menguji solusi dengan fokus pada pengalaman pengguna. Metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahapan/proses yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Proses pada penelitian ini dilakukan secara *non-linear*, di mana langkah-langkah yang dilakukan dalam metode penelitian dilakukan secara tidak berurutan dan juga berulang.

3.3.2 Analisis Data

Metode analisis data menggunakan metode kualitatif. Metode analisis data kualitatif didapatkan dari hasil perancangan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* dan didukung metode analisis kuantitatif berdasarkan pengujian dengan *System Usability Scale (SUS)* yang menghasilkan nilai atau skor dari kuesioner yang digunakan dalam pengujian.

3.3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan oleh penulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi agar dapat menunjang proses dan hasil dalam melakukan perbaikan perancangan

website layanan pilih jurusan. Berikut merupakan metode pengumpulan data:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data tentang suatu masalah yang ada pada PT Pilihanmu Indonesia Jaya, sehingga penulis dapat memperoleh pemahaman secara lebih mendalam terhadap *website* layanan pilih jurusan. Observasi ini dilakukan secara partisipatif (penulis terlibat dalam situasi dan berpartisipasi dalam kegiatan perusahaan). Observasi yang dilakukan juga melibatkan pengamatan langsung terhadap interaksi pengguna yang akan dievaluasi.

b. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada *stakeholder* yaitu Kepala Divisi *Product Manager* dan Kepala Divisi *UI/UX Design* dari PT Pilihanmu Indonesia Jaya, hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan perubahan dalam perbaikan perancangan yang akan dilakukan. Wawancara kepada pengguna juga dilakukan selama pengujian desain *website* layanan pilih jurusan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Metode wawancara ini melibatkan interaksi langsung antara penulis dan responden dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi. Wawancara kepada pengguna bersifat terstruktur berdasarkan pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya.

c. Kuesioner

Kuesioner dengan metode *System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk mengukur kegunaan dari sistem yang diisi oleh pengguna *website* layanan pilih jurusan. Kuesioner terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dievaluasi pengguna dengan

menggunakan skala *likert* 4 poin yang terdiri dari skala 1 sampai dengan 4 yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam penelitian ini hanya 4 skala yang digunakan untuk menekankan pilihan dari penilaian sehingga tidak ada pilihan dalam menjawab netral.

3.2.5 Lingkungan Pengembangan

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada pada kantor PT. Pilihanmu Indonesia Jaya yang berlokasi di kota Depok, Jl. Putri Tunggal No.53, Harjamukti, Kec. Cimanggis, Jawa Barat 16454.

b. Alat Penelitian

Tabel 3. 1 Alat Penelitian

No.	Alat	Keterangan
1.	Lenovo IdeaPad C340	Lenovo IdeaPad C340 14IML dengan spesifikasi sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • i3-10110U <i>PROCESSOR</i> dual-core 2,1 GHz <i>TurboBoost</i> 4,1 GHz • 14" FHD TN 220nits <i>Glossy Touch Screen</i> • (2*4) 8GB DDR 4, 512 GB M.2 PCIe SSD • NVIDIA GEFORCE MX230 GDDR5 2GB • Windows 11 Home
2.	Figma	Platform yang digunakan dalam pembuatan desain antarmuka (UI/UX) dan prototipe.
3.	Google Chrome, Google Scholar & Google Workspace	Platform yang digunakan untuk menulis penelitian, mencari informasi, mengakses data dan memperluas pemahaman serta wawasan selama penelitian ini dilakukan.

4.	Draw.io	Platform yang digunakan untuk membuat bagan dalam tahapan penelitian.
----	---------	---

3.2.6 Waktu Penelitian

Tabel 3. 2 Waktu Penelitian

No	Tahapan Kerja	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Kajian Literatur																				
2.	Penyusunan Proposal																				
3.	Ujian Proposal																				
4.	Pengujian Desain lama																				
5.	Evaluasi dan Pengumpulan Data																				
6.	Perancangan Desain Solusi																				
7.	Pengujian ulang																				
8.	Hasil dan Kesimpulan																				
9.	Penyusunan Dokumen Akhir																				

3.2.7 Metode Pengujian

Terdapat 2 metode pengujian yang digunakan yaitu metode pengujian *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*. Kedua metode ini digunakan dalam perbaikan perancangan dikarenakan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kegunaan produk yang dikembangkan. Metode *Usability Testing* digunakan agar dapat memberikan wawasan dan informasi tentang seberapa efektif dan efisien pengguna dalam menggunakan *website* layanan pilih jurusan.

Melalui observasi dan wawancara dalam metode pengujian ini, memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada pengguna serta mendapatkan umpan balik tentang pengalaman mereka.

Sedangkan metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan *website* layanan pilih jurusan. *System Usability Scale* (SUS) memberikan informasi terukur berupa skor yang dapat digunakan untuk membandingkan kegunaan produk sebelum dan sesudah dilakukannya perbaikan perancangan pada *website* layanan pilih jurusan. Metode ini juga membantu dalam melakukan pengambilan kesimpulan pada proses akhir penelitian.

3.2.8 Metode Implementasi dan Evaluasi

Penerapan dalam perbaikan perancangan yang dilakukan melibatkan serangkaian proses desain dari pengumpulan data dan pengujian yang dilakukan. Pengujian *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) digunakan secara bersamaan dalam mengevaluasi hasil dari seberapa efektif dan efisien dari kegunaan *website* layanan pilih jurusan. *Usability Testing* digunakan untuk menghasilkan data kualitatif dengan cara observasi langsung dan interaksi antar pengguna dengan produk, sedangkan *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk menghasilkan data kuantitatif berbentuk skor atau nilai yang dapat diukur. Hasil evaluasi didapatkan dari kedua metode tersebut sehingga dapat membantu penulis dalam menarik kesimpulan dan mengevaluasi perbaikan.

BAB 4

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Penilaian *Usability Website Layanan Pilih Jurusan*

Sebelum dimulainya perbaikan desain solusi pada *website* pilih jurusan penulis melakukan pengujian terlebih dahulu guna mengetahui tingkat *usability* yang akan dihitung dengan *system usability scale* (SUS). Skor penilaian dari SUS ini akan digunakan untuk perbandingan hasil *usability* pada tahap akhir penelitian setelah perancangan perbaikan dilakukan. Pengujian dilakukan dengan metode *usability testing* dan *system usability scale* (SUS).

4.1.1 Pengujian *Usability Testing*

Pengujian dilakukan kepada 7 orang responden yang diminta menjalankan skenario yang diberikan penulis. Selama pengujian, aktivitas, tindakan, dan komentar responden dalam menggunakan prototipe akan diamati. Jumlah responden ini dipilih berdasarkan referensi dari penelitian Nielsen Norman Group yang menunjukkan bahwa 5 pengguna dapat menemukan sekitar 85% masalah *usability* [21]. Dengan fokus pada responden yang lebih sedikit, pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kendala besar pada pengalaman pengguna, serta mengoptimalkan waktu penelitian secara cepat agar penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Selama pengujian berlangsung, responden diminta untuk menyampaikan perasaan dan pendapat mereka. Hal itu dilakukan agar penulis dapat mengetahui representasi dari pengguna saat menggunakan *website* pilih jurusan. Penulis menyediakan *template* tabel penilaian berdasarkan pengamatan penulis terhadap responden pengujian. Penilaian meliputi keberhasilan dalam menyelesaikan tugas, waktu dalam menyelesaikan tugas, catatan pengamatan dan komentar responden selama mengerjakan tugas. Setiap tugas juga dinilai berdasarkan tingkat kesulitan menurut pandangan responden. Skala

penilaian tingkat keberhasilan terdiri dari 3 kategori, yaitu “S” yang berarti berhasil mengerjakan tugas dengan baik, “PS” yang berarti berhasil mengerjakan tugas dengan panduan, dan “F” yang berarti tidak mampu menyelesaikan tugas. Kemudian terdapat skala penilaian tingkat kesulitan terdiri dari 1 sampai 4, yaitu “1” berarti sangat mudah, “2” berarti mudah, “3” berarti sulit, dan “4” berarti sangat sulit. *Task Skenario* dalam *usability testing* berjumlah 12 *task*. Berikut merupakan tabel penelitian dan juga hasil pengamatan terhadap pengujian yang dilakukan.

Tabel 4. 1 Usability Testing website pilih jurusan responden 1

Responden 1										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			54s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4			50s
Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4		Terdapat 2 tombol diposisi yang berbeda membuat bingung ternyata dua-duanya dapat digunakan	17s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			22s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			39s

Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna dapat melihat dan membaca instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			6m 9s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			13s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			11s

Berdasarkan *usability testing* yang sudah dilakukan, responden 1 berhasil menyelesaikan semua *task* skenario yang diberikan dengan baik. Pada beberapa *task* skenario responden sedikit mengalami kebingungan dan memberikan pendapatnya dalam menggunakan *webiste* layanan pilih jurusan. responden 1 merasa terdapat beberapa tombol pada *website* yang membingungkan dan berjalan tidak sesuai fungsinya. Kemudian ada tombol pada navigasi memiliki fungsi yang sama sehingga membingungkan dalam menggunakan *website*.

Tabel 4. 2 Usability testing website pilih jurusan responden 2

Responden 2										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			21s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			5s

Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4			14s
Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			21s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4		Tidak ada backhome	7s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			20s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			4s
Pengguna dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			9s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			3m 34s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			13s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			17s

Berdasarkan *usability testing* yang sudah dilakukan, responden² berhasil menyelesaikan semua skenario dengan baik. responden hampir tidak memiliki kendala dalam menggunakan *website* pilih jurusan. Namun, memiliki keluhan bahwa pada saat transaksi dilakukan dan ingin kembali ke halaman sebelumnya responden merasa kesulitan untuk kembali dikarenakan tidak ada tombol kembali pada halaman tersebut.

Tabel 4. 3 Usability testing website pilih jurusan responden 3

Responden 3										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			51s

diri menggunakan email											
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4				2s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4				2s
Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			Tidak ada detail informasi yang spesifik hanya ada harga layanan yang akan dibeli	3s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4				10s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4				6s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4				4s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				3s
Pengguna dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4				2s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4				1m 30s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				3s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4				5s

Berdasarkan *usability testing* yang sudah dilakukan, responden 3 berhasil menyelesaikan tugas skenario dengan baik. responden tidak keluhan berat dalam menggunakan *website* pilih jurusan. Namun pengguna memiliki keluhan dalam menggunakan *website* yang di mana

pada saat ingin membeli layanan hanya mendapatkan informasi berupa harga layanan tanpa adanya penjelasan tentang layanan tersebut.

Tabel 4. 4 Usability testing website pilih jurusan responden 4

Responden 4										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			44s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			17s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4			18s
Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			9s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			9s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			2m 57s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			7s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			13s

Berdasarkan *usability testing* yang sudah dilakukan, responden 4 berhasil menyelesaikan tugas dengan sangat baik tanpa adanya keluhan pada *website* layanan pilih jurusan. Responden merasa mungkin akan lebih baik pada beberapa fitur ditambahkan proses *loading* agar pengguna merasa lebih interaktif saat menggunakan *website*.

Tabel 4. 5 Usability testing website pilih jurusan responden 5

Responden 5										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			25s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			29s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4		Tidak informatif, hanya ada harga layanan	6s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			14s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			5m 4s

Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			12s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			4s

Berdasarkan *usability testing* yang sudah dilakukan, responden 5 berhasil menyelesaikan tugas skenario dengan sangat baik tanpa perlu interaksi tambahan dengan penulis. Responden memiliki keluhan yang sama seperti responden 3 yaitu responden merasa halaman *website* pada saat ingin membeli layanan tidak terdapat informasi tentang secara lebih mendalam tentang layanan yang dibeli, informasi yang didapatkan pada halaman tersebut hanya menampilkan informasi harga dari layanan.

Tabel 4. 6 Usability testing website pilih jurusan responden 6

Responden 6										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			1m 2s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			42s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4			2s
Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			10s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			10s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			18
Pengguna dapat melihat layanan	S	PS	F	1	2	3	4		Bingung lokasi lihat	10s

yang sudah dibeli										layanan yang sudah dibeli ditampilkan di mana	
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				5s
Pengguna dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4				2s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4				5m
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				2s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4				2s

Berdasarkan *usability testing* yang sudah dilakukan, responden 6 menyelesaikan semua *task* skenario dengan sangat baik. Pengalaman yang didapat responden saat menggunakan *website* layanan pilih jurusan memberikan komentar yang kurang baik. Responden merasa terdapat beberapa fitur berfungsi tidak pada mestinya dan membuat bingung saat menggunakannya. Beberapa posisi pada fitur juga harus disapihkan dengan lebih baik lagi sehingga tidak membingungkan pengguna.

Tabel 4. 7 Usability testing website pilih jurusan responden 7

Responden 7											
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu	
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			1m 24s	
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			32s	
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i>	S	SP	F	1	2	3	4			13s	

Pengguna dapat memilih layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4		Tidak informatif hanya menampilkan harga dari layanan yang dibeli	10s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4		Agak membingungkan	10s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			2s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			3m 41s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			4s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			8s

Berdasarkan hasil *usability testing* yang telah dilakukan, responden 7 dapat menyelesaikan semua *task* skenario dengan sangat baik. Komentar yang diberikan oleh responden 7 memiliki beberapa kesamaan seperti responden lainnya. responden merasa bingung pada beberapa fitur dan tombol yang berfungsi tidak pada mestinya. Kemudian pada beberapa halaman juga tidak memberikan informasi yang cukup baik seperti pada halaman pembelian layanan serta pada halaman beranda setelah layanan dibeli.

Hasil pengujian *usability testing* dari semua responden dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berhasil menyelesaikan semua *task* skenario dengan baik. Beberapa responden, seperti responden 1, 6, dan 7, mengalami kebingungan dengan tombol dan fitur yang tidak

berfungsi sesuai harapan serta navigasi yang membingungkan. Responden 2 mengeluhkan kesulitan kembali ke halaman sebelumnya setelah transaksi karena tidak ada tombol kembali. Responden 3 dan 5 mengeluhkan kurangnya informasi detail mengenai layanan yang dibeli. Secara keseluruhan, meskipun tugas dapat diselesaikan beberapa fitur dan navigasi memerlukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

4.1.2 Pengujian System Usability Testing

Setelah *usability testing* dilakukan dan semua responden sudah menjalankan semua tugas skenario yang diberikan oleh penulis. Responden akan diberikan kuesioner *system usability scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala penilaian 4 poin yaitu dengan jawaban terdiri dari “sangat setuju” dengan bobot 4, “setuju” dengan bobot 3, “tidak setuju” dengan bobot 2, dan jawaban “sangat tidak setuju” dengan bobot 1.

Tabel 4. 8 Instrument pernyataan usability testing

No	Instrumen Pernyataan	Skala
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	1-4
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	1-4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-4
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	1-4
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	1-4
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1-4
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	1-4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1-4
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	1-4
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	1-4

Selanjutnya, untuk menghitung rata-rata SUS dari hasil jawaban kuesioner yang dinilai dalam rentang 0 - 4. Pernyataan bernomor ganjil (1,3,5,7, 9) memiliki arti positif, sehingga skor dari responden pengujian dikurangi 1 poin. Misalnya jika responden memberikan skor 4 untuk pernyataan nomor 5, maka skor akhirnya adalah 3 (I5 - 1). Pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) memiliki arti negatif, sehingga 4 poin dikurangi dengan skor nilai dari responden pengujian. Misalnya, jika responden memberikan skor 2 untuk instrumen nomor 6, maka skor akhirnya adalah 2 (4 - I6). Setelah semua skor ditentukan, jumlah skor keseluruhan dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor akhir dalam rentang 0 - 100. Pada penelitian ini pengujian *System Usability Scale* (SUS) menggunakan skala *likert* dari poin 1 hingga 4, maka menggunakan angka 3,33 sebagai konstanta sebagai konstanta (C) untuk mencapai nilai 100 pada skor akhir *System Usability Scale* (SUS) [22]. Perhitungan dapat dilihat pada rumus berikut:

$$\text{Skor SUS} = ((I1 - 1) + (4 - I2) + (I3 - 1) + (4 - I4) + (I5 - 1) + (4 - I6) + (I7 - 1) + (4 - I8) + (I9 - 1) + (- I10)) \times C$$

Perhitungan tersebut hanya digunakan dalam menghitung skor untuk 1 responden saja. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden akan dirata-ratakan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rata - Rata Skor SUS } (x) = \frac{\text{Jumlah skor SUS } (\Sigma x)}{\text{Jumlah responden}(n)}$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan dari skor rata-rata, kemudian skor nilai disesuaikan dengan penilaian SUS untuk mengetahui kategori *usability* sistem yang dilakukan pengujian *usability*.

Tabel 4. 9 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 1

Responden 1			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan

1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	3	4-3 = 1
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	2	2-1 = 1
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	3	4-3 = 1
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	3-1 = 2
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	2	4-2 = 2
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	3	3-1 = 2
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	3	4-3 = 1
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	4-4 = 0
Total nilai pernyataan			16
Skor SUS			16 x 3,33 = 53,28

Tabel 4. 10 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 2

Responden 2			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	3	4-3 = 1
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	2	2-1 = 1
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	3	4-3 = 1
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	3-1 = 2
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	2	4-2 = 2
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	3	3-1 = 2
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	3	4-3 = 1
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	4-4 = 0

Total nilai pernyataan	14
Skor SUS	$14 \times 3,33 = 46,62$

Tabel 4. 11 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 3

Responden 3			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	3	$3-1 = 2$
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	$4-2 = 2$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	2	$4-2 = 2$
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	2	$2-1 = 1$
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	3	$4-3 = 1$
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	3	$3-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	$4-2 = 2$
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	3	$3-1 = 2$
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	$4-4 = 0$
Total nilai pernyataan			18
Skor SUS			$18 \times 3,33 = 59,94$

Tabel 4. 12 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 4

Responden 4			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	$4-2 = 2$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	3	$3-1 = 2$
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	4	$4-4 = 0$
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1	$4-1 = 3$

7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$4-1 = 3$
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	$4-4 = 0$
Total nilai pernyataan			22
Skor SUS			$22 \times 3,33 = 73,26$

Tabel 4. 13 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 5

Responden 5			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	2	$2-1 = 1$
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	3	$4-3 = 1$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	2	$2-1 = 1$
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	3	$4-3 = 1$
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	2	$2-1 = 1$
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	3	$4-3 = 1$
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	2	$2-1 = 1$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	4	$4-4 = 0$
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	1	$1-1 = 0$
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	$4-4 = 0$
Total nilai pernyataan			7
Skor SUS			$7 \times 3,33 = 23,31$

Tabel 4. 14 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 6

Responden 6			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	3	$3-1 = 2$
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	$4-2 = 2$

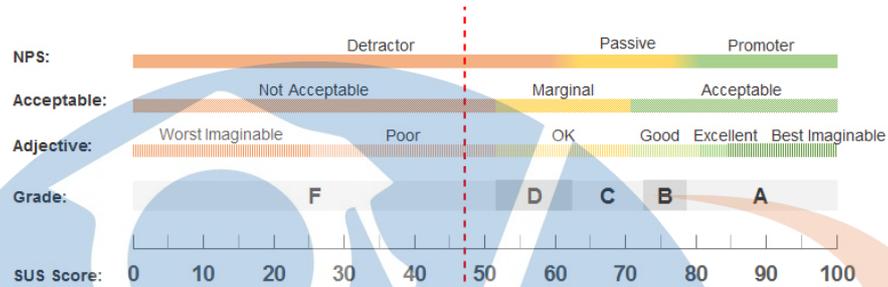
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	2	2-1 = 1
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	4	4-4 = 0
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	2	2-1 = 1
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	3	4-3 = 1
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	2	2-1 = 1
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	3	4-3 = 1
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	2	2-1 = 1
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	4-4 = 0
Total nilai pernyataan			10
Skor SUS			10 x 3,33 = 33,3

Tabel 4. 15 Perhitungan skor SUS website pilih jurusan responden 7

Responden 7			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	3	4-3 = 1
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	2	2-1 = 1
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	3	4-3 = 1
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	3-1 = 2
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	3	4-3 = 1
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	3	3-1 = 2
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	3	4-3 = 1
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	2	2-1 = 1
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	4-4 = 0
Total nilai pernyataan			12
Skor SUS			12 x 3,33 = 39,96

Tabel 4. 16 Rata-rata skor SUS website pilih jurusan

Role	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	Total	Rata-rata
Skor SUS	53,28	46,62	59,94	73,26	23,31	33,30	39,96	329,67	$\frac{329,67}{7} = 47,09$



Gambar 4. 1 Skor SUS sebelum perbaikan

Berdasarkan hasil dari responden setelah dilakukannya perhitungan skor dari *system usability scale* (SUS) pada *website* layanan pilih jurusan sebelum dilakukannya perbaikan perancangan desain solusi memperoleh skor SUS sebesar 47,09. Skor ini mengindikasikan bahwa *website* memiliki kelemahan. Hasil dari pengujian dan wawancara yang dilakukan pengguna merasakan beberapa keluhan dan ketidakpuasan dalam menggunakan *website* layanan pilih jurusan. Ketidakpuasan pengguna ini mencakup beberapa masalah pada navigasi yang tidak intuitif, fungsi pada fitur yang tidak jelas serta eksplorasi dalam menggunakan *website*.

4.2 Proses pelaksanaan Penelitian

Proses perbaikan pada penelitian ini dilakukan dengan metode pendekatan *design thinking* sesuai dengan yang dibahas sebelumnya. Proses penelitian ini terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

4.2.1 Tahap *Empathize*

Pada tahap awal ini bertujuan untuk memahami permasalahan yang akan diselesaikan. Untuk memahami secara mendalam, maka dilakukannya pengamatan yang melibatkan *stakeholder* dari PT

Pilihanmu Indonesia Jaya dan juga dilakukannya pengujian kepada pengguna terhadap *website* layanan pilih jurusan sebelum dilakukannya perbaikan. Berikut tahapan yang dilakukan :

a. Wawancara

Wawancara secara tidak struktur (*Unstructured Interview*) dilakukan dengan *stakeholder* dari PT Pilihanmu Indonesia Jaya yaitu dengan kepala divisi *product manager* dan kepala divisi UI/UX. Wawancara ini dilakukan untuk memahami kebutuhan perusahaan terkait pengembangan produk, permasalahan pengguna, dan pengalaman pengguna. Pada proses wawancara diserahkan *Product Requirements Document (PRD)* kepada penulis yang digunakan sebagai tujuan dan panduan pengembangan *website* untuk mengetahui apa yang harus dibangun dan bagaimana *website* layanan pilih jurusan berfungsi.

b. Analisis Kompetitor

Tahap ini memungkinkan penulis memahami dan membandingkan kinerja pilihjurusan.id dengan pesaing, sehingga dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Selain itu, analisis ini juga dapat menjadi sumber inspirasi untuk inovasi dan pengembangan produk layanan pilihjurusan.id dengan mempelajari keberhasilan dan kegagalan pesaing guna menciptakan produk yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan pasar.

Tabel 4. 17 Analisis Kompetitor

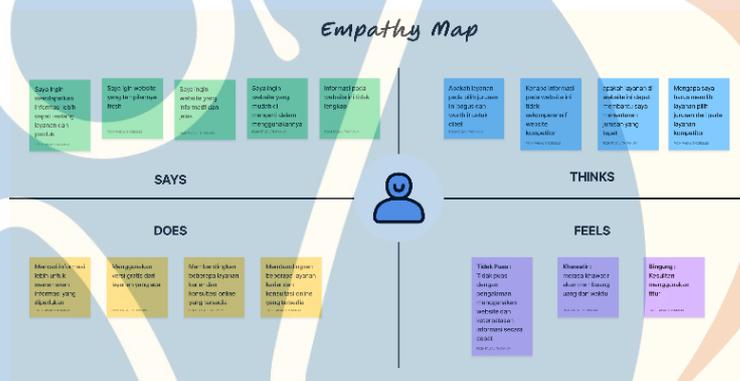
Kompetitor	Kelebihan	Kelemahan
Kelas Pintar	Fokus pada kelas <i>online</i> dan <i>tryout online</i> , harga yang terjangkau, fitur gamifikasi yang menarik	Kurang fokus pada layanan bimbingan karier secara personal, konten yang kurang lengkap dibandingkan platform lain

Ruang Guru	<i>Brand awareness</i> yang sangat kuat, fitur lengkap (tes minat bakat, informasi jurusan, konseling karier, kelas <i>online</i> , <i>tryout</i> , komunitas <i>online</i> yang besar)	Harga layanan yang lebih mahal, kurang fokus pada layanan bimbingan karier secara personal
Go Kampus	Fokus pada informasi beasiswa dan lowongan magang, fitur pencarian jurusan dan universitas yang mudah digunakan, komunitas <i>online</i> yang aktif	Kurang fokus pada tes minat bakat dan layanan bimbingan karier secara personal, konten yang kurang lengkap dibandingkan platform lain

Fokus pada layanan bimbingan karier Pilihjurusan.id membedakan dirinya dengan platform lain yang mungkin menawarkan berbagai layanan seperti kelas *online* atau *tryout*. Pilihjurusan.id menekankan pendekatan yang lebih personal dalam bimbingan karier. Mereka menawarkan sesi *coaching* individu dengan konselor profesional, memungkinkan siswa untuk mendapatkan saran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. Platform lain mungkin menawarkan konseling karier, tetapi sering kali tidak sepersonal atau sedalam yang ditawarkan oleh Pilihjurusan.id. Dibandingkan dengan beberapa platform bimbingan karier lainnya, Pilihjurusan.id menawarkan layanan dengan harga yang lebih terjangkau. Ini membuatnya menjadi pilihan yang menarik bagi siswa dan orang tua yang mencari bimbingan karier berkualitas dengan anggaran terbatas sehingga menarik bagi siswa yang mencari bantuan dalam memilih jurusan dan merencanakan karier mereka.

c. *Empathy Map*

Empathy map dibuat untuk membantu penulis dalam memvisualisasikan perspektif, kebutuhan, dan pengalaman pengguna. *Empathy map* pada gambar 4 berisi rangkuman dari apa yang pengguna katakan, lakukan, pikirkan dan rasakan. Informasi ini didapatkan hasil wawancara dan hasil dari pengujian *usability testing* sebelumnya.



Gambar 4. 2 *Empathy map*

4.2.2 Tahap Define

Fokus yang dilakukan pada tahap ini ada pada perumusan masalah utama yang akan diselesaikan berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh pada tahap *empathize*. Tahap ini melibatkan hasil pengumpulan data, analisis data, dan menggabungkan informasi untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus.

a. *Problem Statement*

Pengguna kesulitan dalam menggunakan *website* layanan pilih jurusan dikarenakan navigasi dan fitur yang kurang tepat atau tidak sesuai. Pengguna juga tidak mendapatkan informasi secara cepat atau terbilang informasi pada *website* tidak lengkap. Hal ini menyebabkan ketidakpuasan dan rasa kekhawatiran dari pengguna dalam menggunakan layanan pilih jurusan.

b. *User Persona*

User persona dibangun untuk mempresentasikan karakter fiktif yang menggambarkan karakteristik, kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna. *User persona* juga ada untuk mewakili jenis pengguna yang berbeda-beda dalam menggunakan *website* layanan pilih jurusan.



USER PERSONA
Iqbal Ramadhan

TENTANG
Iqbal Ramadhan adalah seorang siswa kelas 12 di SMA Negeri 2 Jakarta. Ketika mendekati masa akhir sekolahnya, Iqbal merasa bingung tentang jurusan kuliah yang harus dipilih. Dia memiliki banyak minat, tetapi tidak yakin mana yang paling sesuai dengan bakatnya dan memberikan prospek karir yang baik. Untuk mengatasi kebingungannya, Iqbal aktif mencari platform yang bisa membantunya mengevaluasi bakat dan minatnya, serta memberikan rekomendasi jurusan yang cocok dan juga peluang karir yang baik.

GOALS

- Menemukan platform yang dapat membantu mengidentifikasi bakat dan minatnya untuk menentukan jurusan kuliah yang tepat.
- Memilih jurusan yang tidak hanya sesuai dengan minat dan bakat tetapi juga memiliki prospek karir yang menjanjikan dan memuaskan.

FRUSTRATIONS

- platform yang tidak memberikan hasil yang jelas dan actionable.
- Takut membuat keputusan yang salah yang bisa mempengaruhi masa depannya.
- Khawatir tentang prospek karir dan kesempatan kerja setelah memilih jurusan tertentu.

NEEDS

- Iqbal membutuhkan platform yang dapat memberikan penilaian akurat tentang bakat dan minatnya, serta rekomendasi jurusan yang sesuai.
- Iqbal memerlukan bimbingan dan konseling untuk membantu memahami hasil penilaian dan mengambil keputusan yang tepat.

PERSONALITY

- Ekstrovert
- Rajin
- Pelajar Keras
- Tanggung Jawab

USIA: 18
PEKERJAAN: Siswa SMA
LOKASI: Jakarta, Jawa Barat

"Yang aku butuhkan adalah platform yang bisa memberikan gambaran jelas tentang jurusan dan karir yang cocok untukku."

Gambar 4. 3 User Persona 1



USER PERSONA
Nadya Khietna

TENTANG
Nadya Khietna merupakan seorang mahasiswa di Universitas Negeri Malang. Saat ini Nadya sedang menempuh pendidikan S1 jurusan Akutansi, namun merasa tidak cocok dengan bidang tersebut. Nadya ingin menemukan jalur karir yang membuatnya bahagia dan sesuai dengan minat serta bakatnya. Dia mencari kepuasan pribadi dan profesional dalam pekerjaannya di masa depan.

GOALS

- Menemukan platform yang dapat membantu mengidentifikasi bakat dan minatnya untuk menentukan jalur karir yang lebih cocok.
- Beralih ke karir yang lebih sesuai dengan minat dan bakatnya, serta memiliki prospek yang baik dan memuaskan.

FRUSTRATIONS

- Merasa tidak cocok dengan jurusan yang diambil dan bingung bagaimana mengatasinya.
- Ragu-ragu dalam membuat keputusan besar tentang perubahan jalur karir, takut membuat kesalahan yang berdampak panjang.

NEEDS

- Nadya membutuhkan alat yang dapat memberikan penilaian akurat tentang bakat dan minatnya, serta memberikan rekomendasi karir yang sesuai.
- Memerlukan bimbingan dari konselor karir yang berpengalaman untuk membantu menyusun rencana karir yang lebih baik.

PERSONALITY

- Introversi
- Kreatif
- Pekerja Keras
- Tanggung Jawab

USIA: 21
PEKERJAAN: Mahasiswa
LOKASI: Malang, Jawa Timur

"Aku merasa tidak cocok dengan jurusan yang sedang kuambil sekarang dan bingung harus bagaimana ke depannya."

Gambar 4. 4 User persona 2

4.2.3 Tahap *Ideate*

Fokus pada tahap ini adalah menghasilkan ide dan solusi agar dapat membuat rancangan awal yang dapat menyelesaikan masalah. Pada tahap *ideate* ini menghasilkan *How Might We* (HMW), *user flow* dan pembuatan *wireframe low fidelity*.

a. *How Might We*

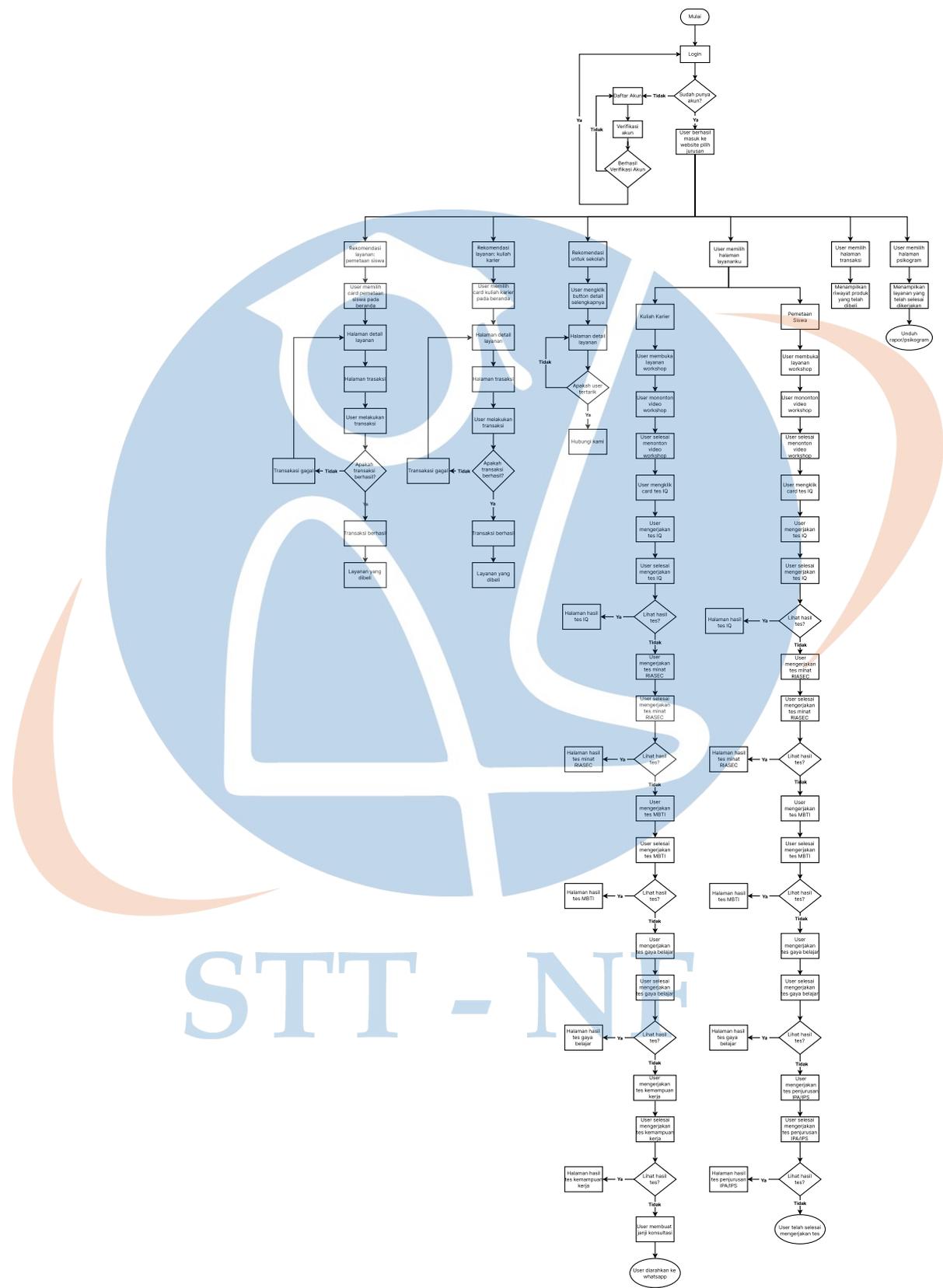
How might we pada tahap ini digunakan untuk merumuskan masalah dan tantangan ke dalam bentuk pertanyaan sehingga dapat mendorong penulis dalam memunculkan ide-ide dan solusi. Hal ini dilakukan untuk menyaring dan memfokuskan perhatian pada permasalahan yang cukup spesifik.



Gambar 4. 5 *How might we*

b. *User Flow*

User flow ada untuk menggambarkan langkah-langkah atau alur yang diambil oleh pengguna pada saat berinteraksi dengan *website*. *User flow* dapat membantu penulis untuk memahami alur, menganalisis perilaku pengguna, dan mengidentifikasi perbaikan tata letak serta navigasi pada *webiste* layanan pilih jurusan.

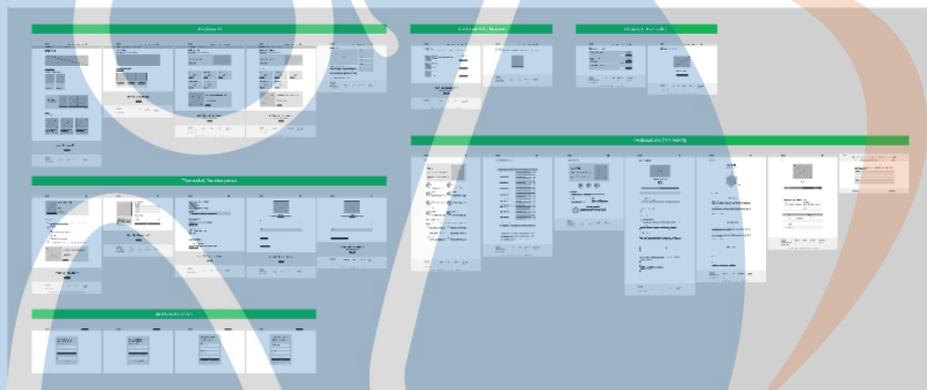


STT - NT

Gambar 4. 6 User flow

c. *Wireframe*

Low fidelity wireframe pada tahap ini digunakan sebagai representasi visual sederhana pada perancangan dari *website* layanan pilih jurusan yang di susun berdasarkan PRD yang telah didapat dari PT Pilihanmu Indoneisa Jaya. *Low fidelity wireframe* ini berfungsi sebagai sketsa kasar yang menunjukkan tata letak dan difokuskan pada aspek desain visual.



Gambar 4. 7 Wireframe

4.2.4 Tahap *Prototype*

Perancangan mulai dilakukan pada tahap ini. Ide dan solusi yang telah di dapatkan pada fase sebelumnya, mulai direalisasikan ke dalam bentuk antarmuka yang lebih detail. Penyusunan *design system* dan perancangan *high fidelity* dilakukan pada tahap ini.

a. *Design system*

Design system digunakan untuk memaksimalkan konsistensi dan efisiensi dalam perancangan *high fidelity wireframe* yang dibuat. Pembuatan *style*, komponen, dan *guideline* disusun sebagai dasar dalam perancangan tampilan antarmuka *high fidelity wireframe*.



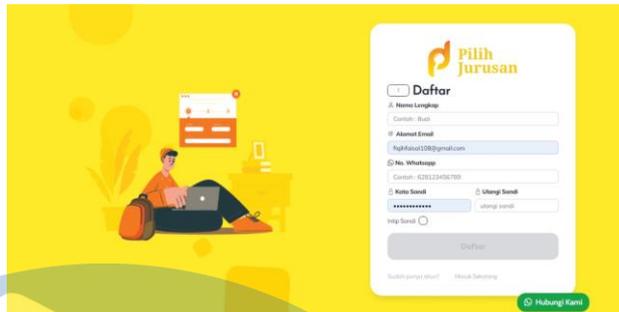
Gambar 4. 8 Design System

b. *High fidelity wireframe*

Perancangan *high fidelity wireframe* mulai dilakukan setelah pembuatan *design system*. Pada tahap ini representasi visual ditampilkan secara lebih detail dan spesifik mulai dari warna, tipografi, elemen grafis, dan komunikasi informasi yang jelas. Berikut merupakan hasil dan perbandingan perbaikan desain solusi dari *website* layanan pilih jurusan.

1. Halaman Daftar

Pada halaman ini pengguna bisa mendaftarkan akunnya terlebih dahulu untuk masuk dan mengakses *website* layanan pilih jurusan. Hal ini sama seperti pada desain halaman daftar sebelumnya tidak ada perubahan yang signifikan pada halaman ini. Proses pendaftaran ini mengharuskan pengguna untuk memasukkan alamat email, nama lengkap, nomor telepon yang biasa digunakan serta terdapat proses autentikasi dengan kode OTP.



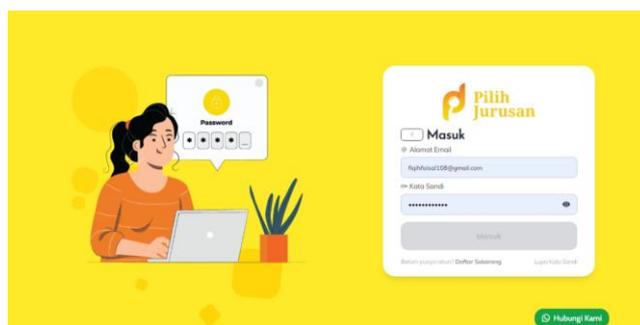
Gambar 4. 9 Halaman daftar desain lama



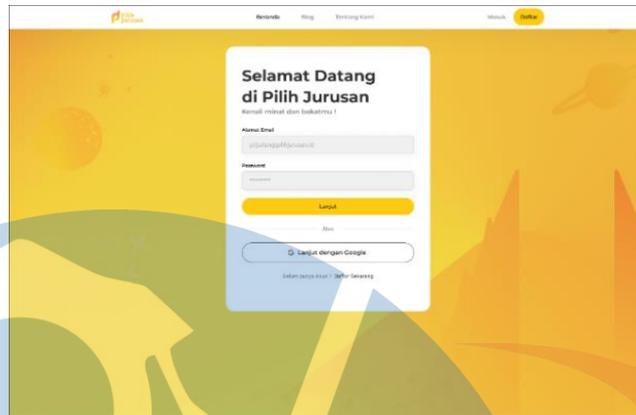
Gambar 4. 10 Halaman daftar desain baru

2. Halaman Masuk

Pada halaman masuk ini pengguna dapat masuk dengan akun yang sudah didaftarkan sebelumnya. Pengguna dapat memasukkan alamat email dan *password* pada halaman ini untuk dapat masuk dan mengakses *website* layanan *website* pilih jurusan.



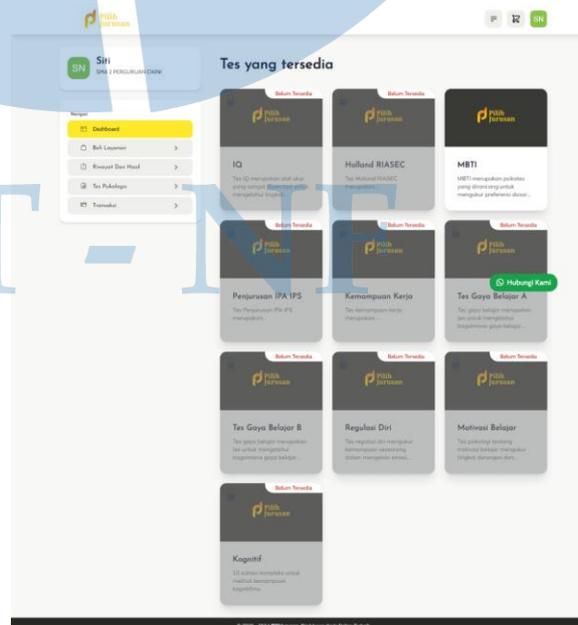
Gambar 4. 11 Halaman masuk desain lama



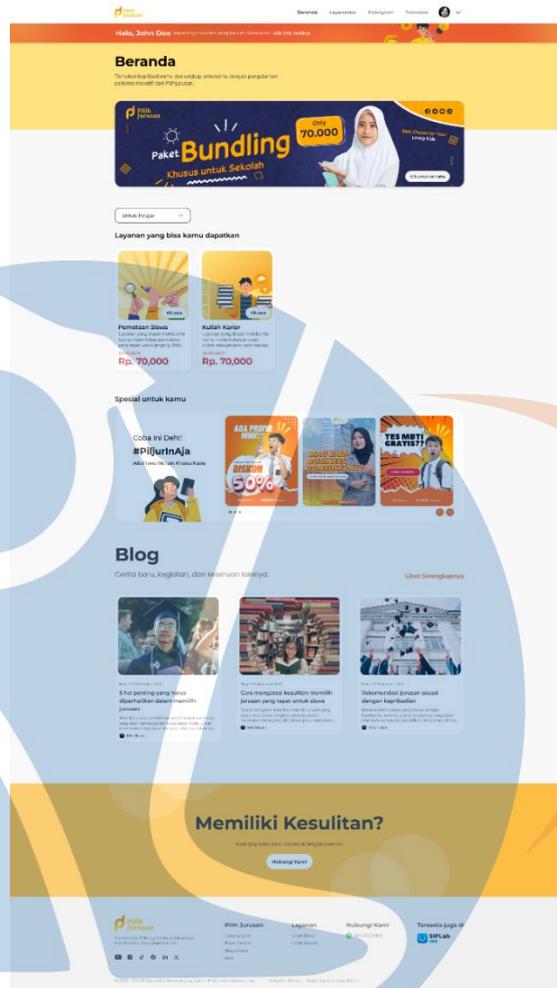
Gambar 4. 12 Halaman masuk desain baru

3. Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman awal setelah pengguna daftar atau masuk ke *website* layanan pilih jurusan. Halaman ini menampilkan beberapa informasi mengenai layanan apa saja yang dapat dibeli, informasi promo, dan artikel. Pada halaman ini cukup banyak perubahan dan penambahan fitur serta tata letak navigasi.



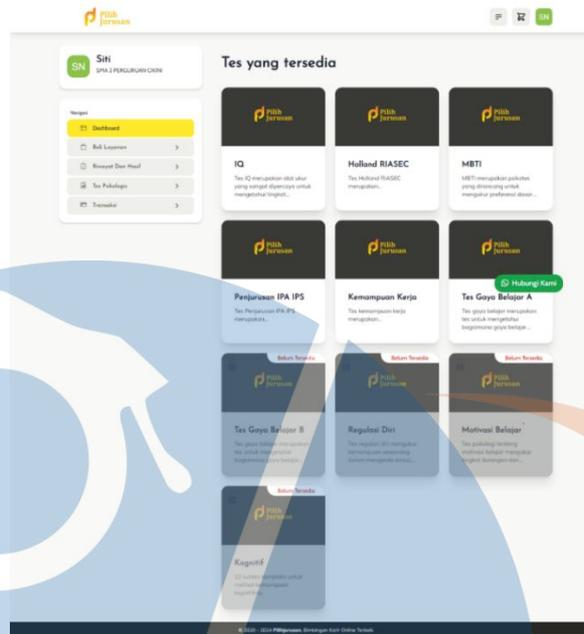
Gambar 4. 13 Halaman beranda desain lama



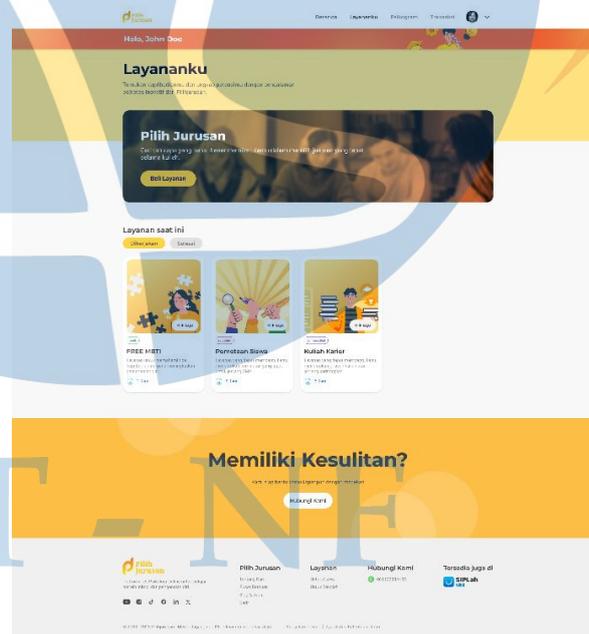
Gambar 4. 14 Halaman beranda desain baru

4. Halaman Layananku

Halaman ini merupakan halaman baru yang tidak ada pada desain sebelumnya. Halaman ini ada untuk mengelompokkan atau membedakan tes dengan layanan yang sudah dibeli. Pada desain lama layanan yang sudah dibeli dan tes apa saja yang ada dapat ditampilkan pada halaman awal yaitu halaman beranda. Perubahan pada halaman ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam mengelompokkan dan mengetahui layanan yang sudah dibeli dan dapat dikerjakan.



Gambar 4. 15 Halaman layananku desain lama

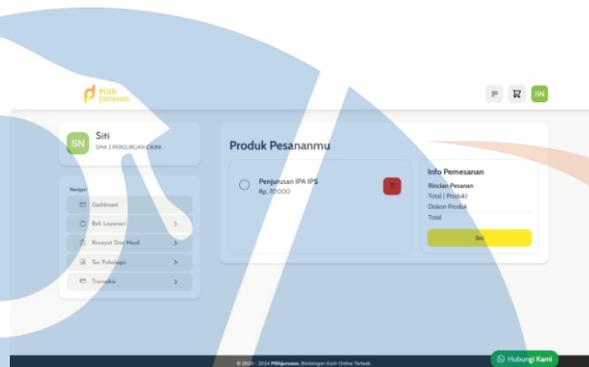


Gambar 4. 16 Halaman layananku desain baru

5. Halaman Detail Layanan Pemetaan Siswa

Halaman ini menampilkan informasi layanan dari pemetaan siswa. Informasi pada layanan pemetaan siswa

terdiri dari keuntungan membeli layanan ini serta apa saja yang didapatkan dari pembelian layanan ini seperti *workshop* dan tes psikologi yang terdiri dari 4 tes yang berbeda. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada informasi yang tersedia.



Gambar 4. 17 Halaman detail layanan pemetaan siswa desain lama



Gambar 4. 18 Halaman detail layanan pemetaan siswa desain baru

6. Halaman Detail Layanan Kuliah Karier

Halaman ini menampilkan informasi layanan dari kuliah karier. Informasi pada layanan kuliah karier terdiri dari keuntungan membeli layanan ini serta apa saja yang didapatkan dari pembelian layanan ini seperti *workshop*, *coaching* dan tes psikologi yang terdiri dari 5 tes yang berbeda. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada navigasi dan informasi yang tersedia.



Gambar 4. 19 Halaman detail layanan kuliah karier desain lama



Gambar 4. 20 Halaman detail kuliah karier desain baru

7. Halaman Transaksi

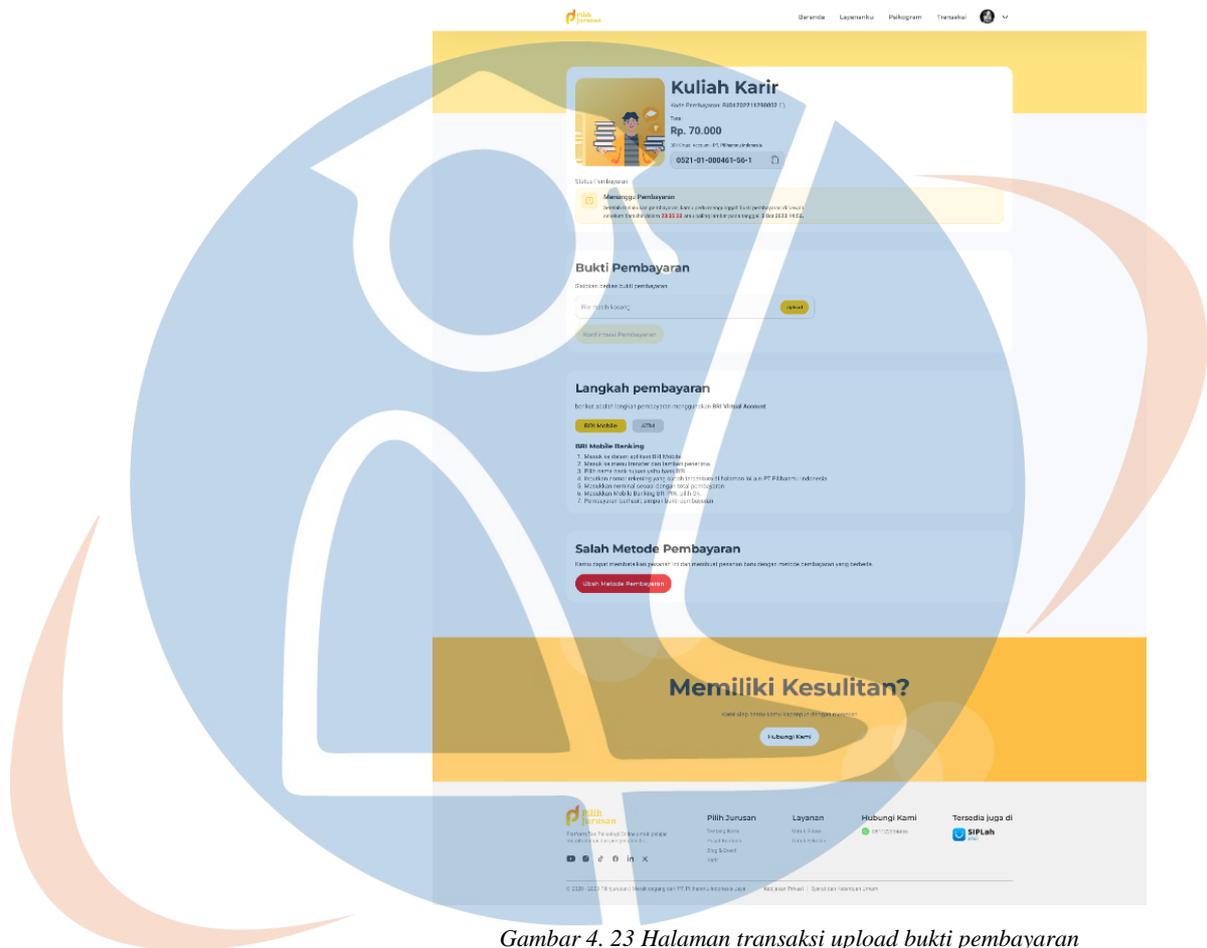
Halaman ini menampilkan rincian harga yang harus dibayarkan oleh pengguna dan pengguna dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan.



Gambar 4.22 Halaman transaksi desain baru

Setelah pengguna memilih metode pembayaran yang diinginkan, pengguna akan diminta untuk mengunggah pembayaran yang dilakukan pada halaman selanjutnya. Pada

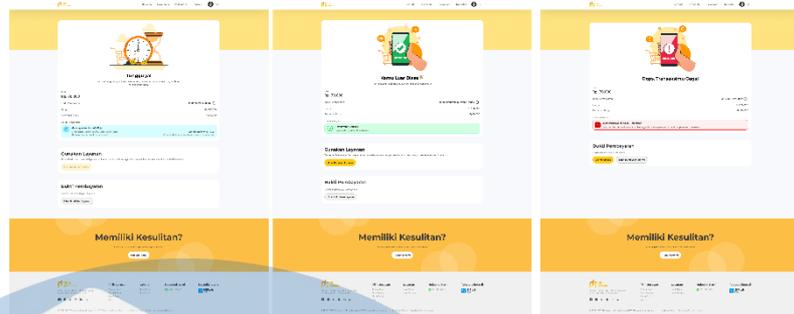
halaman ini juga akan tertera informasi dari tata cara pembayaran dari metode transaksi yang pengguna telah pilih pada halaman sebelumnya.



Gambar 4. 23 Halaman transaksi upload bukti pembayaran

8. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini akan menampilkan informasi setelah pengguna mengkonfirmasi pembayaran. Pada halaman ini tertera informasi dari rincian pembayaran yang dilakukan. Pada halaman ini tertera 3 status yaitu menunggu konfirmasi, konfirmasi pembayaran berhasil dan konfirmasi pembayaran gagal.



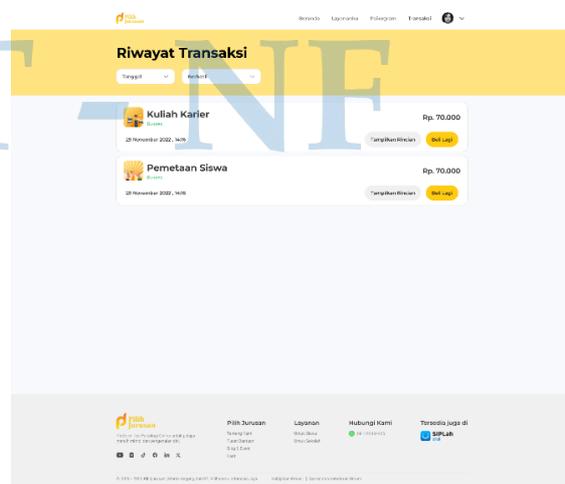
Gambar 4. 24 Halaman konfirmasi pembayaran

9. Halaman Riwayat Transaksi

Halaman ini menampilkan riwayat transaksi dari pembelian yang sudah dilakukan oleh pengguna. Pada halaman ini terdapat fitur filter berdasarkan *list* tanggal dan status pembayaran. Tidak ada perbedaan fitur pada halaman ini.



Gambar 4. 25 Halaman riwayat transaksi desain lama



Gambar 4. 26 Halaman riwayat transaksi desain baru

10. Halaman Layanan Kuliah Karier

Halaman ini menampilkan apa saja yang didapatkan dari layanan kuliah karier. Halaman pemetaan siswa ini terdapat *workshop*, *choaching*, dan tes psikologi. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada navigasi serta pada tampilan halaman. Pada desain sebelumnya layanan yang sudah dibeli akan muncul di halaman awal beranda dan tergabung dengan layanan lainnya jika pengguna membeli lebih dari 1 layanan.



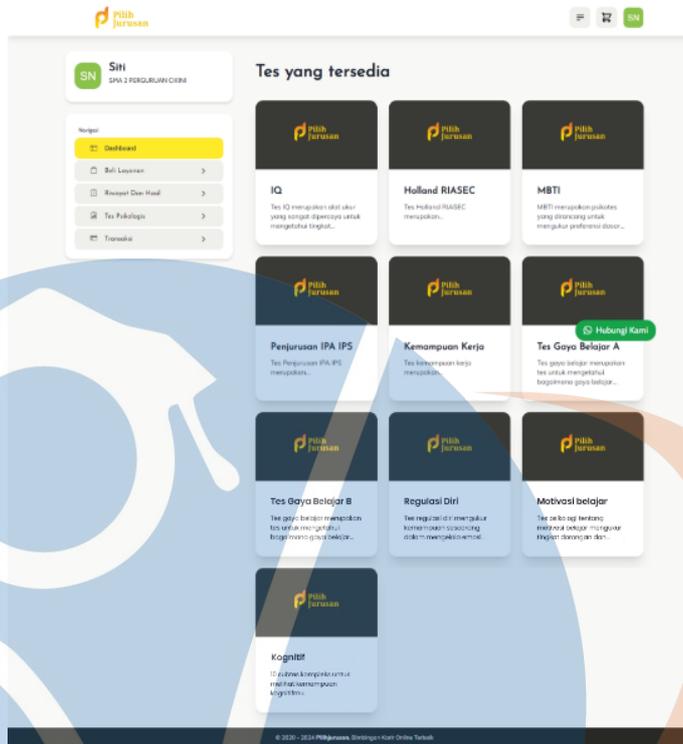
Gambar 4. 27 Halaman pemetaan siswa desain lama



Gambar 4. 28 Halaman kuliah karier desain baru

11. Halaman Layanan Pemetaan Siswa

Halaman ini menampilkan apa saja yang didapatkan dari layanan pemetaan siswa. Halaman ini terdapat *workshop* dan tes psikologi. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada navigasi serta pada tampilan halaman. Pada desain sebelumnya layanan yang sudah dibeli akan muncul di halaman awal beranda dan tergabung dengan layanan lainnya jika pengguna membeli lebih dari 1 layanan



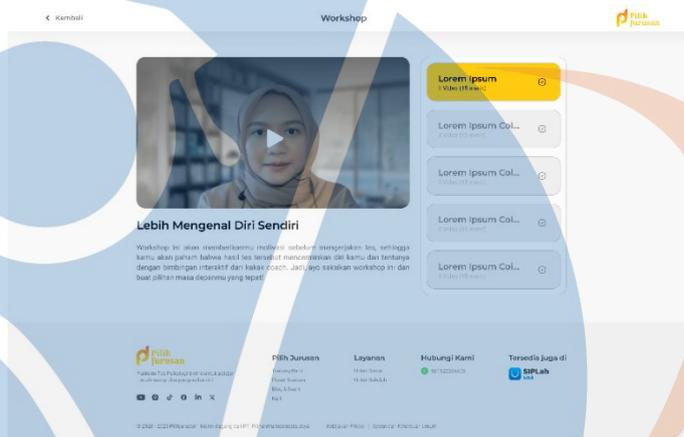
Gambar 4. 29 Halaman pemetaan siswa desain lama



Gambar 4. 30 Halaman pemetaan siswa desain baru

12. Halaman *Workshop*

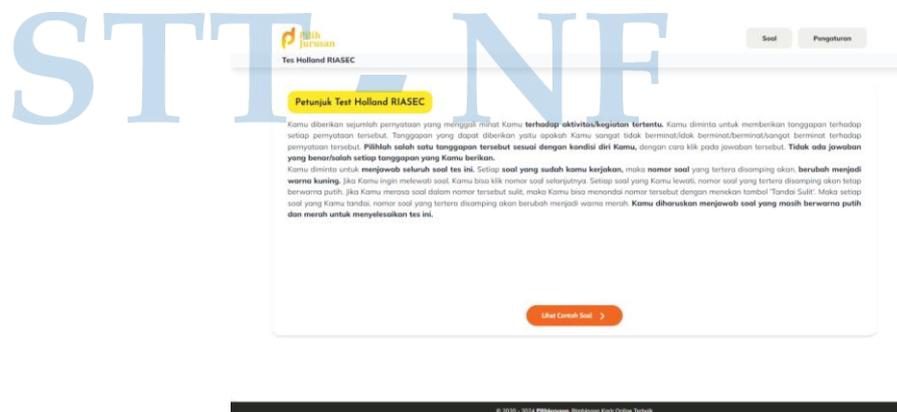
Halaman ini merupakan halaman baru yang tidak ada pada desain sebelumnya. Halaman *workshop* menampilkan video yang memberikan materi, motivasi dan juga instruksi sebelum mengerjakan tes.



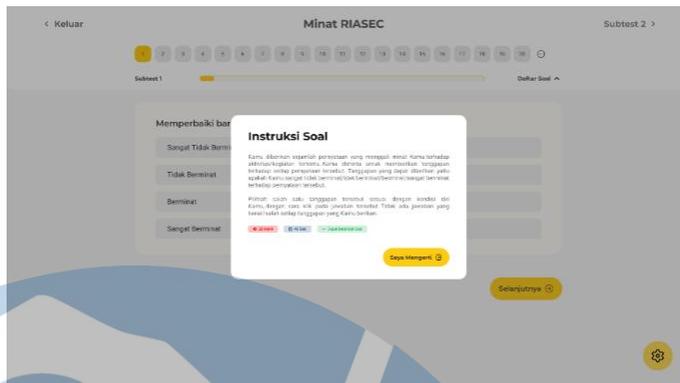
Gambar 4. 31 Halaman *workshop* desain baru

13. Instruksi Tes

Halaman ini menampilkan informasi instruksi soal dari yang akan dikerjakan. Perbedaan pada desain sebelumnya yaitu desain sebelumnya terdapat halaman dan desain baru hanya menampilkan *pop up* instruksi.



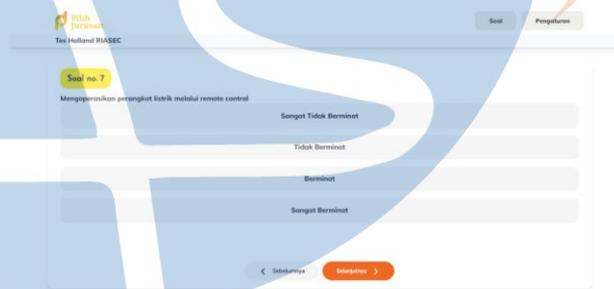
Gambar 4. 32 Halaman intruksi tes desain lama



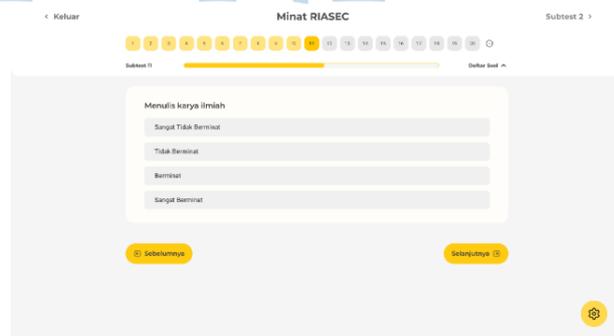
Gambar 4. 33 Pop up intruksi tes desain baru

14. Halaman Tes

Halaman ini menampilkan soal dan jawaban yang harus pengguna ini. Perbaikan yang dilakukan pada halaman ini tidak banyak hanya ada pada tata letak navigasi serta penambahan nomor soal keseluruhan.



Gambar 4. 34 Halaman tes desain lama



Gambar 4. 35 Halaman tes desain baru

15. Halaman Hasil Psikogram Tes MBTI

Halaman ini merupakan halaman setelah pengguna telah selesai mengerjakan tes MBTI. Hasil dari pengerjaan tes MBTI akan ditampilkan berupa informasi secara mendetail. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada tata letak serta informasi yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan tes.



Gambar 4. 36 Halaman psikogram MBTI desain lama



Gambar 4. 37 Halaman psikogram MBTI desain baru

16. Halaman Psikogram Kemampuan Kerja

Halaman ini merupakan halaman setelah pengguna telah selesai mengerjakan tes kemampuan kerja. Hasil dari pengerjaan tes kemampuan kerja akan ditampilkan berupa informasi secara mendetail. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada tata letak serta informasi yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan tes.

No.	Kemampuan	Level	Keterangan
1	Berdasarkan	Bis. Pda, Berprestasi	Perhatian dan konsentrasi sangat tinggi dengan penekanan di bagian tengah, bagian atas yang menunjukkan perhatian yang baik.
2	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
3	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
4	Persepsi	Pda, Berprestasi	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
5	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
6	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
7	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
8	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
9	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
10	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
11	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
12	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
13	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.
14	Persepsi	Bis. Sosial, Mampu	Persepsi dan kemampuan dalam memahami informasi verbal dan informasi tertulis, termasuk dalam memahami bahasa secara mendetail, serta mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dengan baik.

Gambar 4. 38 Halaman psikogram kemampuan kerja desain lama



Gambar 4. 41 Halaman psikogram minat IPA/IPS desain baru

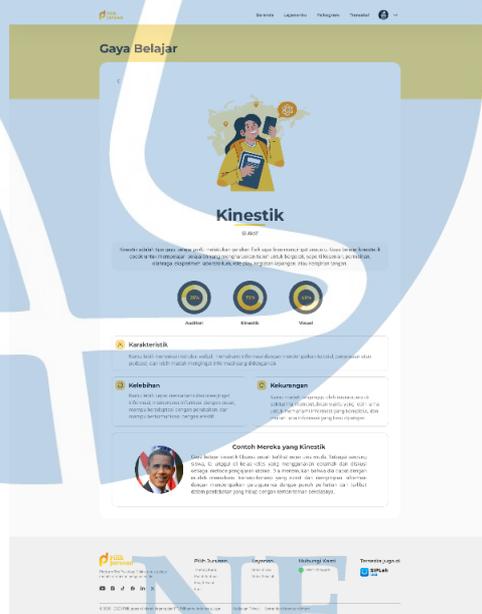
18. Halaman Psikogram Gaya Belajar

Halaman ini merupakan halaman setelah pengguna telah selesai mengerjakan tes gaya belajar. Hasil dari pengerjaan

tes gaya belajar akan ditampilkan berupa informasi secara mendetail. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada tata letak serta informasi yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan tes.



Gambar 4. 42 Halaman psikogram gaya belajar desain lama

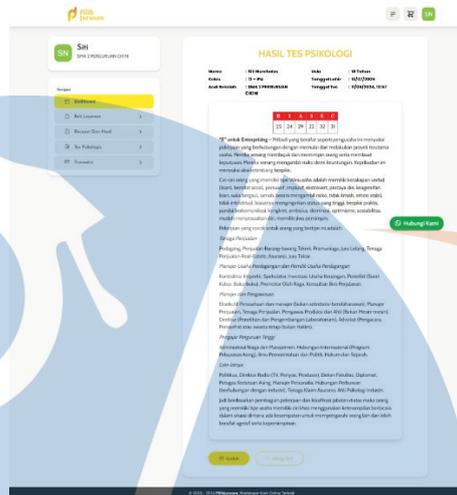


Gambar 4. 43 Halaman psikogram gaya belajar desain baru

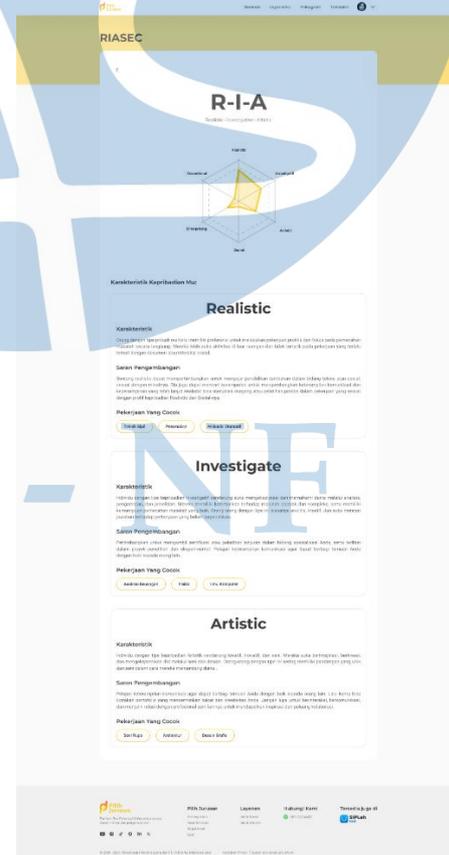
19. Halaman Psikogram Minat RIASEC

Halaman ini merupakan halaman setelah pengguna telah selesai mengerjakan tes minat RIASEC. Hasil dari pengerjaan tes minat RIASEC akan ditampilkan berupa informasi secara mendetail. Perbedaan pada desain

sebelumnya ada pada tata letak serta informasi yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan tes.



Gambar 4. 44 Halaman psikogram minat RIASEC desain lama



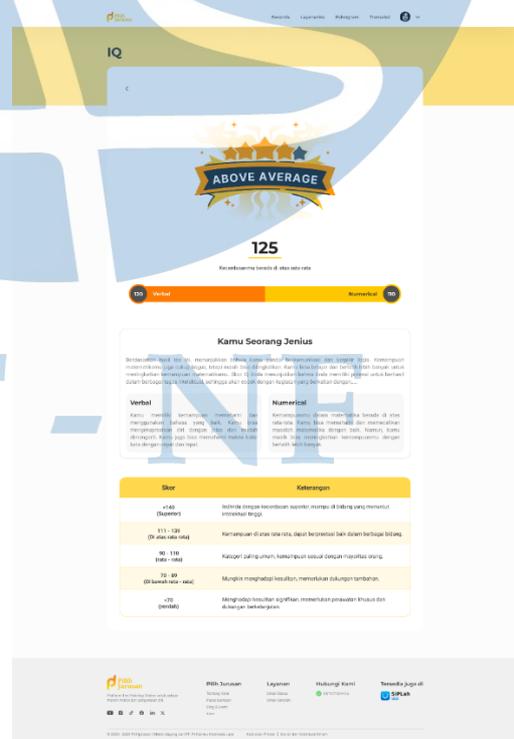
Gambar 4. 45 Halaman psikogram minat RIASEC desain baru

20. Halaman Psikogram IQ

Halaman ini merupakan halaman setelah pengguna telah selesai mengerjakan tes IQ. Hasil dari pengerjaan tes IQ akan ditampilkan berupa informasi secara mendetail. Perbedaan pada desain sebelumnya ada pada tata letak serta informasi yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan tes.



Gambar 4. 46 Halaman psikogram IQ desain lama



Gambar 4. 47 Halaman psikogram IQ desain baru

4.2.5 Tahap Test

Pengujian *prototype* hasil dari perancangan *website* pilih jurusan dilakukan kembali kepada orang yang sama pada tahap pengujian sebelum dilakukannya perancangan perbaikan *website*. Pengujian dilakukan dengan metode yang sama pula yaitu *usability testing* dan *system usability scale* (SUS), tiap orang akan diberikan skenario untuk menjalankan *prototype* sesuai dengan arahan yang diberikan oleh penulis. Kemudian pengujian dengan *system usability scale* (SUS) juga digunakan untuk mengukur nilai kegunaan dari *website* layanan pilih jurusan.

1. *Usability Testing*

Usability testing ini dilakukan kepada 7 orang yang sama pada pengujian sebelum dilakukannya perancangan desain solusi atau perbaikan desain *website* pilih jurusan. Responden dari pengujian akan diberikan *task* berupa skenario yang di mana pada saat pengujian penulis akan mengamati aktivitas, tidakkan dan juga komentar dari responden dalam menjalankan prototipe.

Selama pengujian berlangsung, responden diminta untuk menyampaikan perasaan dan pendapat mereka. Skala penilaian tingkat keberhasilan sama seperti sebelumnya yaitu terdiri dari 3 kategori, yaitu “S” berarti berhasil mengerjakan tugas dengan baik, “PS” berarti berhasil mengerjakan tugas dengan panduan, dan “F” berarti tidak mampu menyelesaikan tugas. Kemudian skala penilaian tingkat kesulitan terdiri dari 1 sampai 4, yaitu “1” berarti sangat mudah, “2” berarti mudah, “3” berarti sulit, dan “4” berarti sangat sulit. *Task* Skenario dalam *usability testing* berjumlah 16 *task*. Berikut merupakan tabel penelitian dan juga hasil pengamatan terhadap pengujian yang dilakukan.

Tabel 4. 18 Usability testing desain solusi responden 1

Responden 1										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			28s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			15s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan serta blog/artikel	S	SP	F	1	2	3	4			20s
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			56s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			1m 10s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			27s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			24s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			14s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			2s
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			20s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			2m 11s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			2s

Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			27s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			4s
Pengguna dapat melihat <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4		Tombol ikuti <i>workshop</i> tidak nampak secara sekilas	51s

Tabel 4. 19 Usability testing desain solusi responden 2

Responden 2										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			17s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan serta <i>blog/artikel</i>	S	SP	F	1	2	3	4			2s
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			10s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			17s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			20s
Pengguna dapat melihat informasi	S	SP	F	1	2	3	4			5s

konfirmasi pembayaran											
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4				10s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				18s
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4				5s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4				2m 22s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				5s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4				4s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4				10s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4				10s
Pengguna dapat melihat <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4				15s

Tabel 4. 20 Usability testing desain solusi responden 3

Responden 3											
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu	
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			30s	
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			2s	
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan	S	SP	F	1	2	3	4			20s	

serta blog/artikel											
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4				10s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4				6s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4				18s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4				4s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4				8s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				3s
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4				12s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4				5m 37s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4				3s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4				8s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4				6s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4				5s
Pengguna dapat melihat <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4			Sulit ditemukan	13s

Tabel 4. 21 Usability testing desain solusi responden 4

Responden 4					
Task Skenario	Drajat Kesuksesan	Tingkat Kesulitan	Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu

Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			30s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			12s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan serta blog/artikel	S	SP	F	1	2	3	4			27s
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			1m 26s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			38s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			20s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			12s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			7s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			9s
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			11 m 36s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			54s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			7s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			4s

Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4		Fitur layanan <i>workshop</i> kurang mudah ditemukan	23s

Tabel 4. 22. Usability testing desain solusi responden 5

Responden 5										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			25s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan serta blog/artikel	S	SP	F	1	2	3	4			19s
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			2s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			39s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			6s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat memilih tes	S	SP	F	1	2	3	4			2s

yang mau dikerjakan										
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			2m 8s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			24s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			12s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			7s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat melihat <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4			5s

Tabel 4. 23 Usability testing desain solusi responden 6

Responden 6										
Task Skenario	Drajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4			27s
Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			11s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan serta blog/artikel	S	SP	F	1	2	3	4			4s
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			13s

Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			10s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			16s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			1m 39s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			1s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			17s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			10s
Pengguna dapat melihat <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4			10s

Tabel 4. 24 Usability testing desain solusi responden 7

Responden 7									
Task Skenario	Drajat Kesuksesan		Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamat	Komentar Responden	Waktu
Pengguna dapat membuat akun dengan mendaftarkan diri menggunakan email	S	SP	F	1	2	3	4		23s

Pengguna dapat masuk menggunakan akun yang didaftarkan	S	SP	F	1	2	3	4			17s
Pengguna dapat melihat halaman <i>dashboard</i> dan informasi tentang layanan serta blog/artikel	S	SP	F	1	2	3	4			34s
Pengguna dapat melihat detail dari layanan yang akan dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			13s
Pengguna dapat memilih metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			8s
Pengguna dapat mengunggah metode pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			17s
Pengguna dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran	S	SP	F	1	2	3	4			9s
Pengguna dapat melihat layanan yang sudah dibeli	S	SP	F	1	2	3	4			22s
Pengguna dapat memilih tes yang mau dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			3s
Pengguna saya dapat melihat instruksi tes	S	SP	F	1	2	3	4			4s
Pengguna dapat mengerjakan tes	S	SP	F	1	2	3	4			2m 12s
Pengguna dapat melihat hasil tes yang telah dikerjakan	S	SP	F	1	2	3	4			2s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi	S	SP	F	1	2	3	4			5s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang gagal dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			7s
Pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan	S	SP	F	1	2	3	4			10s
Pengguna dapat melihat layanan <i>workshop</i>	S	SP	F	1	2	3	4			12s

a. Tugas Skenario 1

Deskripsi skenario pada tugas pertama yaitu “sebagai pengguna kamu dapat membuat akun dengan mendaftarkan alamat email kamu”. Semua responden pengujian berhasil melaksanakan tugas skenario dengan sukses. Kemudian waktu responden dalam melaksanakan tugas skenario ini relatif sama.

b. Tugas Skenario 2

Deskripsi skenario pada tugas kedua yaitu “sebagai pengguna kamu dapat masuk menggunakan akun yang sudah kamu daftarkan”. Pada tugas ini semua responden pengujian dapat menjalankan skenario dengan baik tanpa ada kebingungan.

c. Tugas Skenario 3

Deskripsi pada tugas ketiga yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat halaman *dashboard*, informasi tentang layanan yang didapat, *benner* promo, dan blog atau artikel. Semua responden pengujian dapat menjalankan skenario dengan baik tanpa kendala.

d. Tugas Skenario 4

Deskripsi pada tugas keempat yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat detail layanan yang akan kamu beli”. Semua responden pengujian berhasil melakukan tugas dengan baik namun ada 1 responden yang memerlukan panduan singkat pada tugas ini. Kemudian nilai tingkat kesulitan yang dirasakan dari 7 responden yaitu, 1 responden

STT - NF

memberikan nilai 2 yang berarti mudah dan 6 responden memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

e. Tugas Skenario 5

Deskripsi pada tugas kelima yaitu “sebagai pengguna kamu dapat memilih metode pembayaran, kamu dapat memilih satu metode pembayaran yang terdiri dari bank BRI, gopay, dan ovo”. Semua pengguna berhasil dalam menjalankan tugas skenario yang diberikan namun terdapat 1 responden pengujian yang perlu bantuan singkat dalam menjalankan tugas skenario ini. Kemudian nilai tingkat kesulitan yang dirasakan dari 7 responden yaitu, 1 responden memberikan nilai 2 yang berarti mudah dan 6 responden memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

f. Tugas Skenario 6

Deskripsi pada tugas keenam yaitu “sebagai pengguna kamu diminta untuk mengunggah bukti pembayaran yang telah dilakukan”. Pada tugas ini semua pengguna berhasil melakukan tugas skenario dengan baik dan sukses. Nilai dari tingkat kesulitan pada semua responden memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

g. Tugas Skenario 7

Deskripsi pada tugas ketujuh yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat informasi konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan”. Pada tugas ini semua tugas skenario berhasil diselesaikan dengan baik. Namun terdapat 1 pengguna yang memerlukan panduan singkat dalam menyelesaikan skenario. Kemudian nilai dari tingkat kesulitan dari 7 responden pengujian yaitu, 1 responden

memberikan nilai 2 yang berarti mudah dan 6 responden lainnya memberikan nilai 2 yang berarti sangat mudah.

h. Tugas Skenario 8

Deskripsi pada tugas kedelapan yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat layanan tes yang sudah kamu beli”. Semua pengguna dapat menyelesaikan tugas skenario dengan baik tanpa panduan. Semua responden pengujian memberikan nilai kesulitan sebesar 1 yang berarti sangat mudah.

i. Tugas Skenario 9

Deskripsi pada tugas kesembilan yaitu “sebagai pengguna kamu dapat memilih tes yang mau kamu kerjakan”. Pada tugas skenario ini semua responden pengujian sukses menjalankan skenario tanpa bantuan. Kemudian nilai dari tingkat kesulitan dari 7 responden yaitu, 1 responden memberikan nilai 2 yang berarti mudah dan 6 responden lainnya memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

j. Tugas Skenario 10

Deskripsi dari tugas skenario kesepuluh yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat instruksi tes yang akan kamu kerjakan”. Pada tugas skenario ini semua responden pengujian berhasil skenario yang diberikan dengan sukses. Semua responden memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah pada tugas skenario ini.

k. Tugas Skenario 11

Deskripsi dari tugas skenario kesebelas yaitu “sebagai pengguna kamu dapat mengerjakan tugas hingga selesai”.

Pada tugas skenario ini terdapat 1 responden yang sukses menyelesaikan skenario namun dengan bantuan dan 6 responden lainnya menyelesaikan skenario secara sukses. Kemudian nilai dari tingkat kesulitan dari 7 responden pengujian yaitu, 1 responden memberikan nilai 2 yang mudah dan 6 responden lainnya memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

l. Tugas Skenario 12

Deskripsi dari tugas skenario kedua belas yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat psikogram dari hasil yang telah dikerjakan”. Semua responden pengujian dengan sukses menyelesaikan skenario kedua belas. Nilai tingkat kesulitan dari seluruh responden pengujian memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

m. Tugas Skenario 13

Deskripsi dari tugas skenario ketiga belas yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan”. Semua responden pengujian berhasil menjalankan skenario dengan sukses. Nilai tingkat kesulitan dari seluruh responden pengujian memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

n. Tugas Skenario 14

Deskripsi dari tugas skenario keempat belas yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat transaksi yang gagal dilakukan sebelumnya”. Semua responden pengujian dengan sukses menyelesaikan skenario kedua belas. Nilai tingkat kesulitan dari seluruh responden pengujian memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

o. Tugas Skenario 15

Deskripsi dari tugas skenario kelima belas yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat riwayat transaksi yang berhasil dilakukan sebelumnya”. Semua responden pengujian berhasil menjalankan skenario dengan sukses. Nilai tingkat kesulitan dari seluruh responden pengujian memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

p. Tugas Skenario 16

Deskripsi dari tugas skenario keenam belas yaitu “sebagai pengguna kamu dapat melihat layanan *worksop*”. Semua responden berhasil menyelesaikan skenario ini namun beberapa responden mengalami kesulitan dalam menemukan layanan *workshop*. Kemudian nilai tingkat kesulitan dari 7 responden pengujian yaitu, 3 responden memberikan nilai 2 yang berarti mudah dan 4 responden lainnya memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah.

2. *System Usability Scale*

Setelah mengerjakan *usability testing*, setiap responden diminta untuk mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Peserta akan menjawab 10 pertanyaan dengan skala *likert* 4 poin. Jawaban terdiri dari “sangat setuju” dengan bobot 4, “setuju” dengan bobot 3, “tidak setuju” dengan bobot 2, dan jawaban “sangat tidak setuju” dengan bobot 1.

Tabel 4. 25 Instrumen pernyataan SUS

No	Instrumen Pernyataan	Skala
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	1-4

2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	1-4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-4
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	1-4
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	1-4
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1-4
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	1-4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1-4
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	1-4
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	1-4

Selanjutnya, perhitungan dilakukan untuk menghitung rata-rata SUS dari hasil jawaban kuesioner yang dinilai dalam rentang 0 - 4. Perhitungan dilakukan sama seperti perhitungan SUS seperti sebelumnya yaitu pernyataan bernomor ganjil (1,3,5,7, 9) memiliki arti positif, sehingga skor dari responden pengujian dikurangi 1 poin. Pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) memiliki arti negatif, sehingga 4 poin dikurangi dengan skor nilai dari responden pengujian. Setelah semua skor ditentukan, jumlah skor keseluruhan dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor akhir dalam rentang 0 - 100. Dikarenakan pengujian SUS menggunakan skala *likert* dari poin 1 hingga 4, maka menggunakan angka 3,33 sebagai konstanta sebagai konstanta (C) untuk mencapai nilai 100 pada skor akhir *System Usability Scale* (SUS) [22]. Perhitungan dapat dilihat pada rumus berikut:

$$\text{Skor SUS} = ((I1 - 1) + (4 - I2) + (I3 - 1) + (4 - I4) + (I5 - 1) + (4 - I6) + (I7 - 1) + (4 - I8) + (I9 - 1) + (4 - I10)) \times C$$

Perhitungan tersebut digunakan dalam menghitung skor untuk 1 responden saja. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS

dari masing-masing responden akan dirata-ratakan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rata - Rata Skor SUS } (x) = \frac{\text{Jumlah skor SUS } (\Sigma x)}{\text{Jumlah responden}(n)}$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan dari skor rata-rata, kemudian skor nilai disesuaikan dengan penilaian SUS untuk mengetahui kategori *usability* sistem yang dilakukan pengujian *usability*.

Tabel 4. 26 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 1

Responden 1			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	3	4-3 = 1
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	3	3-1 = 2
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	3	4-3 = 1
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	3-1 = 2
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1	4-1 = 3
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	3	3-1 = 2
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	4-2 = 2
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	2	4-2 = 2
Total nilai pernyataan			20
Skor SUS			20 x 3,33 = 66,60

Tabel 4. 27 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 2

Responden 2			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3

2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	$4-2 = 2$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	2	$4-2 = 2$
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	$3-1 = 2$
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	2	$4-2 = 2$
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	4	$4-4 = 0$
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	2	$4-2 = 2$
Total nilai pernyataan			22
Skor SUS			$22 \times 3,33 = 73,26$

Tabel 4. 28 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 3

Responden 3			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	$4-2 = 2$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	2	$4-2 = 2$
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	2	$4-2 = 2$
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	$4-2 = 2$
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	2	$4-2 = 2$
Total nilai pernyataan			25
Skor SUS			$25 \times 3,33 = 83,25$

Tabel 4. 29 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 4

Responden 4			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	4-2 = 2
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	4-1 = 3
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	2	4-2 = 2
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	4	4-1 = 3
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1	4-1 = 3
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	4	4-1 = 3
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	4-1 = 3
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	4	4-4 = 0
Total nilai pernyataan			25
Skor SUS			25 x 3,33 = 83,25

Tabel 4. 30 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 5

Responden 5			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	4-2 = 2
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	3	3-1 = 2
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	2	4-2 = 2
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	4	4-1 = 3
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1	4-1 = 3
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	4	4-1 = 3
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	4-2 = 2

9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	2	4-2 = 2
Total nilai pernyataan			24
Skor SUS			24 x 3,33 = 79,92

Tabel 4. 31 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 6

Responden 6			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	4-2 = 2
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	3	3-1 = 2
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	2	4-2 = 2
5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	3-1 = 2
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1	4-1 = 3
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	4	4-1 = 3
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	4-1 = 3
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	2	4-2 = 2
Total nilai pernyataan			25
Skor SUS			25 x 3,33 = 83,25

Tabel 4. 32 Perhitungan Skor SUS desain solusi responden 7

Responden 7			
No	Instrumen Pernyataan	Skor Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	2	4-2 = 2
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	3	3-1 = 2
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakannya	1	4-1 = 3

5	Saya menemukan fungsi-fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	3-1 = 2
6	Saya merasa sistem ini terlalu inkonsisten	1	4-1 = 3
7	Saya merasa akan cepat menguasai sistem ini	3	3-1 = 2
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	4-2 = 2
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	3	3-1 = 2
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dulu dalam menggunakan sistem ini	3	4-3 = 1
Total nilai pernyataan			21
Skor SUS			21 x 3,33 = 69,93

Tabel 4. 33 Perhitungan rata-rata skor SUS desain solusi

Role	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	Total	Rata-rata
Skor SUS	66,60	73,26	83,25	83,25	79,92	83,25	69,93	539,46	539,46:7 = 77,06

Berdasarkan hasil dari responden setelah dilakukannya perhitungan skor dari *system usability scale* (SUS) pada perancangan desain solusi *website* pilih jurusan memperoleh skor SUS sebesar 77,06.



Gambar 4. 48 Skor SUS setelah perbaikan

Skor tersebut dapat dikategorikan bahwa *website* layanan pilih jurusan memiliki tingkat *usability* yang baik. Skor SUS ini dapat menjadi indikator yang menyatakan bahwa hasil perancangan desain solusi dari *website* layanan pilih jurusan

memiliki sifat “*Good*” dalam menggambarkan keunggulan tingkat *usability* yang dimiliki.

4.3 Hasil Evaluasi dan Pengujian

Tabel 4. 34 Hasil Perbandingan Skor SUS

Skor SUS Sebelum Perbaikan	Skor SUS Setelah Perbaikan	Persentase Peningkatan Skor SUS
47,09	77,06	63,64%

Perbandingan hasil evaluasi *usability* testing dan *system usability scale* (SUS) pada desain *website* pilih jurusan sebelum perbaikan dan setelah perancangan desain solusi yang dilakukan menghasilkan peningkatan skor SUS sebesar 63,64% yang di mana skor pengujian SUS sebelum dilakukannya perbaikan adalah 47,09. Kemudian skor SUS setelah dilakukannya perbaikan mendapatkan skor sebesar 77,06. Hal ini menunjukkan peningkatan dari hasil evaluasi pada desain awal perancangan *website* layanan pilih jurusan berhasil dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Hal ini juga menunjukkan bahwa berdasarkan hasil yang telah diperoleh metode pendekatan *design thinking* efektif digunakan dalam melakukan perancangan *user interface* dan *user experience* guna memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

STT - NF

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai penutup pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian dilakukan. Kesimpulan yang didapat merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah disampaikan pada bab pertama. Sementara itu, saran berisikan rekomendasi dan masukan untuk pengembangan *website* pilih jurusan agar dapat dikembangkan dengan versi lebih baik.

5.1 Kesimpulan

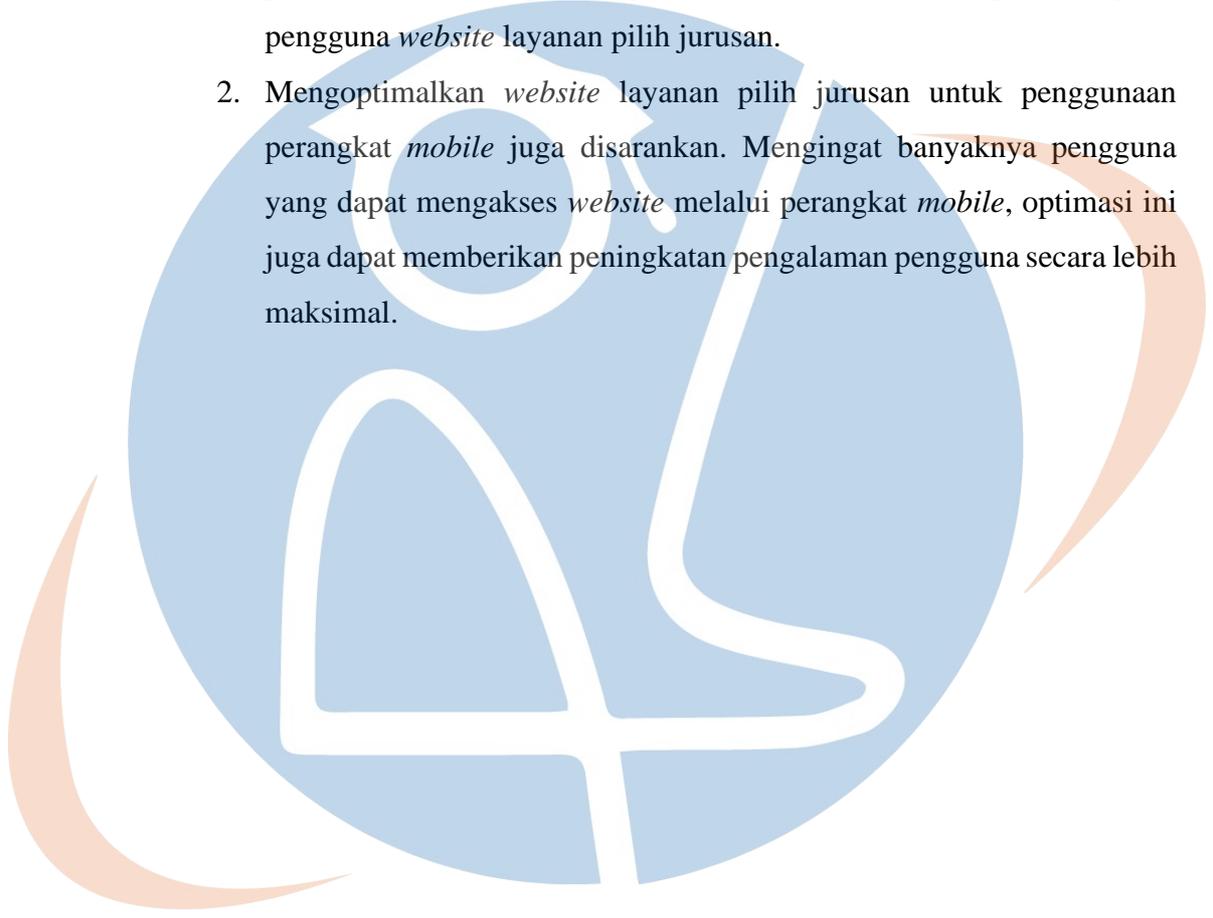
Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, diperoleh jawaban dari rumusan masalah berupa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perbaikan perancangan desain *user interface* dan *user experience website* layanan pilih jurusan berhasil dilakukan dengan pendekatan *design thinking* yang berfokus pada pemecahan masalah pengguna. Hal ini didukung dengan dilakukannya tiap proses di antaranya proses *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* yang didapatkan hasil akhir berupa desain prototipe *website* layanan pilih jurusan serta didukung dengan hasil pengujian *usability* yang baik.
2. Hasil pengujian *usability testing* dan *system usability scale* dalam perancangan perbaikan *website* layanan pilih jurusan berhasil meningkatkan nilai *usability* 63,64% yaitu pada sebelum perancangan desain solusi mendapatkan skor SUS sebesar 47,09. Kemudian skor SUS setelah dilakukannya perbaikan mendapatkan skor sebesar 77,06. Hal ini menyatakan bahwa peningkatan nilai *usability* pada perancangan perbaikan *website* pilih jurusan berhasil dilakukan.

5.2 Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat digunakan dalam pengembangan selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan pada perancangan perbaikan *user interface* dan *user experience* pada *website* layanan pilih jurusan ini hanya sebatas prototipe *high fidelity* saja. Maka dari itu sangat disarankan pengembangan implementasi hasil dari penelitian ini yang di mana penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada pengguna *website* layanan pilih jurusan.
2. Mengoptimalkan *website* layanan pilih jurusan untuk penggunaan perangkat *mobile* juga disarankan. Mengingat banyaknya pengguna yang dapat mengakses *website* melalui perangkat *mobile*, optimasi ini juga dapat memberikan peningkatan pengalaman pengguna secara lebih maksimal.



STT - NF

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Nike, "Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi," Skystar Ventures, 2018. [Online]. Available: <https://skystarventures.com/blog/business/youthmanual-angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi/>. [Diakses 4 Maret 2024].
- [2] P. F. Fadilla dan S. M. Abdullah, "Faktor Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa SMA Ditinjau dari Sosial Cognitive Theory," pp. 108-115, 2019.
- [3] I. Rochmawati, "Analisis User Interface Situs Web Iwearup.com," *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31-44, 2019.
- [4] T. Susilawati, F. Yuliansyah, M. Romzi dan R. Aryani, "Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan PHP dan MYSQL," *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, vol. 3, no. 1, pp. 35-44, 2020.
- [5] H. Latifatunnisa, "Metode Pengumpulan Data: Jenis dan Langkah-Langkah," REVIPEDIA, 31 Oktober 2022. [Online]. Available: <https://revou.co/revoupedia>. [Diakses 12 Mei 2024].
- [6] Ardiansyah, Risnita dan M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [7] V. Herlina, Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [8] A. S. Hussein, Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [9] R. F. Dam dan T. Y. Siang, "Stage 2 in the Design Thinking Process: Define the Problem and Interpret the Results," Interaction Design Foundation, [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-2-in-the-design-thinking-process-define-the-problem-and-interpret-the-results>. [Diakses 15 April 2024].

- [10] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem dan D. H. Bangkalang, “Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* , vol. 5, no. 2, pp. 111-125, 2022.
- [11] H. H. M. Y. F, *Interface User Experience*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta , 2020.
- [12] N. R. Wiwesa, “User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, pp. 17-28, 2021.
- [13] H. A. Aritonang, R. S. Sianturi dan A. P. Kharisma, “Perancangan User Experience Aplikasi Jaya Foto Produk Menggunakan Human Centered Design,” *Jurnal Pengembangan Teknolgi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, pp. 2152-2160, 2023.
- [14] D. Saputra dan R. Kania, “Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Pengguna Aplikasi Digital,” *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, vol. 8, no. 2, pp. 1174-1178, 2022.
- [15] E. Ulfada, N. Nurfiana dan R. D. Handayani, “Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT),” *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, pp. 145-155, 2022.
- [16] F. S. Putra, H. M. Az-Zahra dan L. Fanani, “Evaluasi Usability Testing Aplikasi Bergerak Algoritma Kopi Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, pp. 8130-8139, 2019.
- [17] A. R. R. Putri dan A. D. Indriyanti, “Evaluasi Usability User Interface dan User Experience Pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS),” *Journal of Emerging*

Information Systems and Business Intelligence, vol. 4, no. 2, pp. 21-23, 2023.

[18] Beny, H. Yani dan G. M. Ningrum, "Evaluasi Usability Sistus Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale," *Journal of Computer, information system, & technology management*, vol. 2, no. 1, pp. 30-34, 2019.

[19] I. Maryati, E. I. Nugroho dan Z. O. Indrasanti, "Analisis Usability Pada Situs Perpustakaan UC dengan Menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 1, pp. 362-369, 2022.

[20] A. M. N. Fauzi, A. Triayudi dan I. D. Sholihati, "Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale dan Pieces Framework," *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 231-239, 2022.

[21] J. Nielsen, "Why You Only Need to Test with 5 Users," Grup Nielsen Normal, 18 Maret 2000. [Online]. Available: https://www-nngroup-com.translate.goog/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc. [Diakses 27 Juli 2024].

[22] I. B. Nayottami, B. Zaman dan E. Hariyanti, "Evalusi dan Desain Ulang Antarmuka Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: Aplikasi Kampus Kita Tendik)," *J-Icon : Jurnal Informatika dan Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 91-101, 2024.

STI - NF

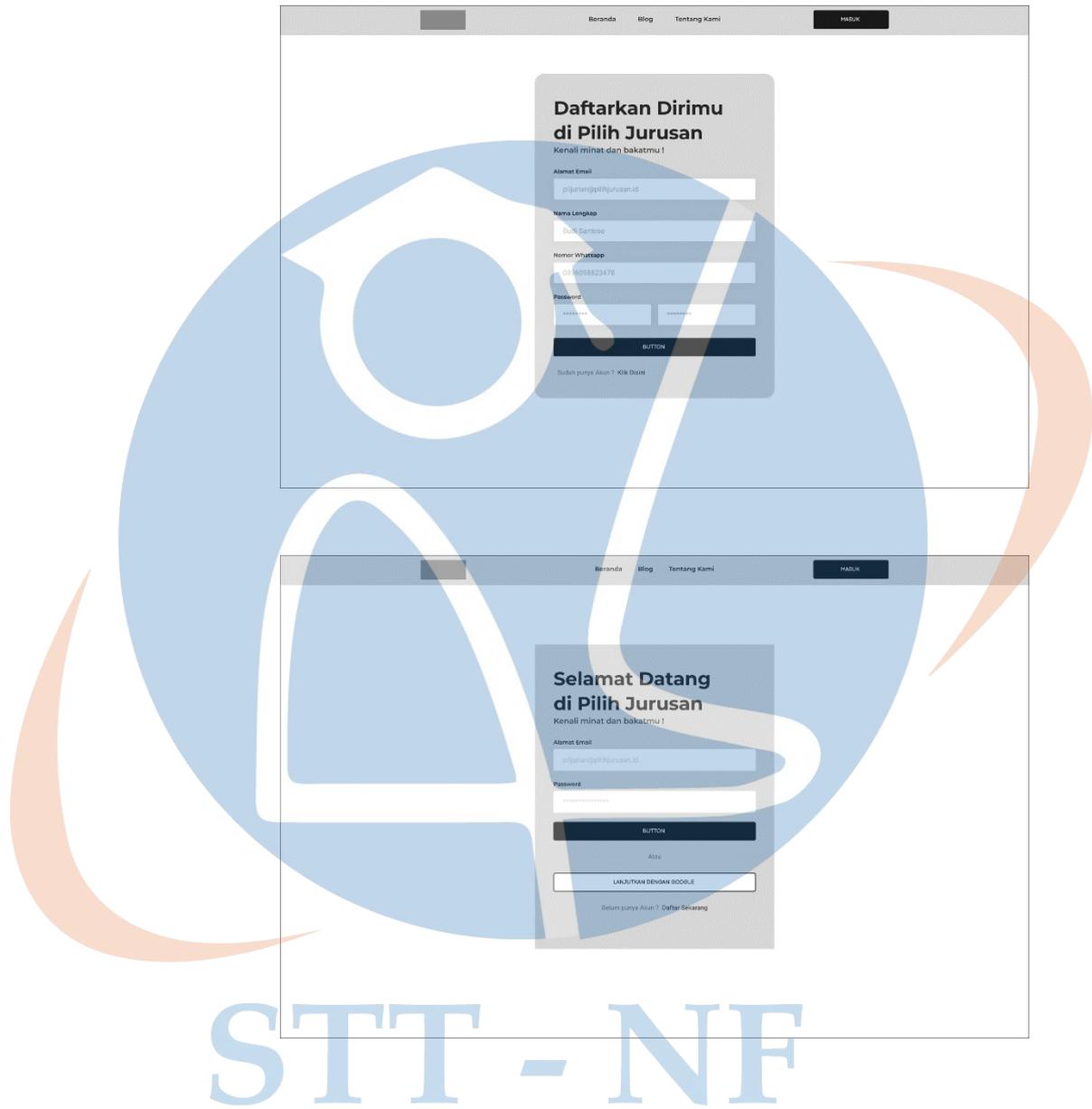
LAMPIRAN

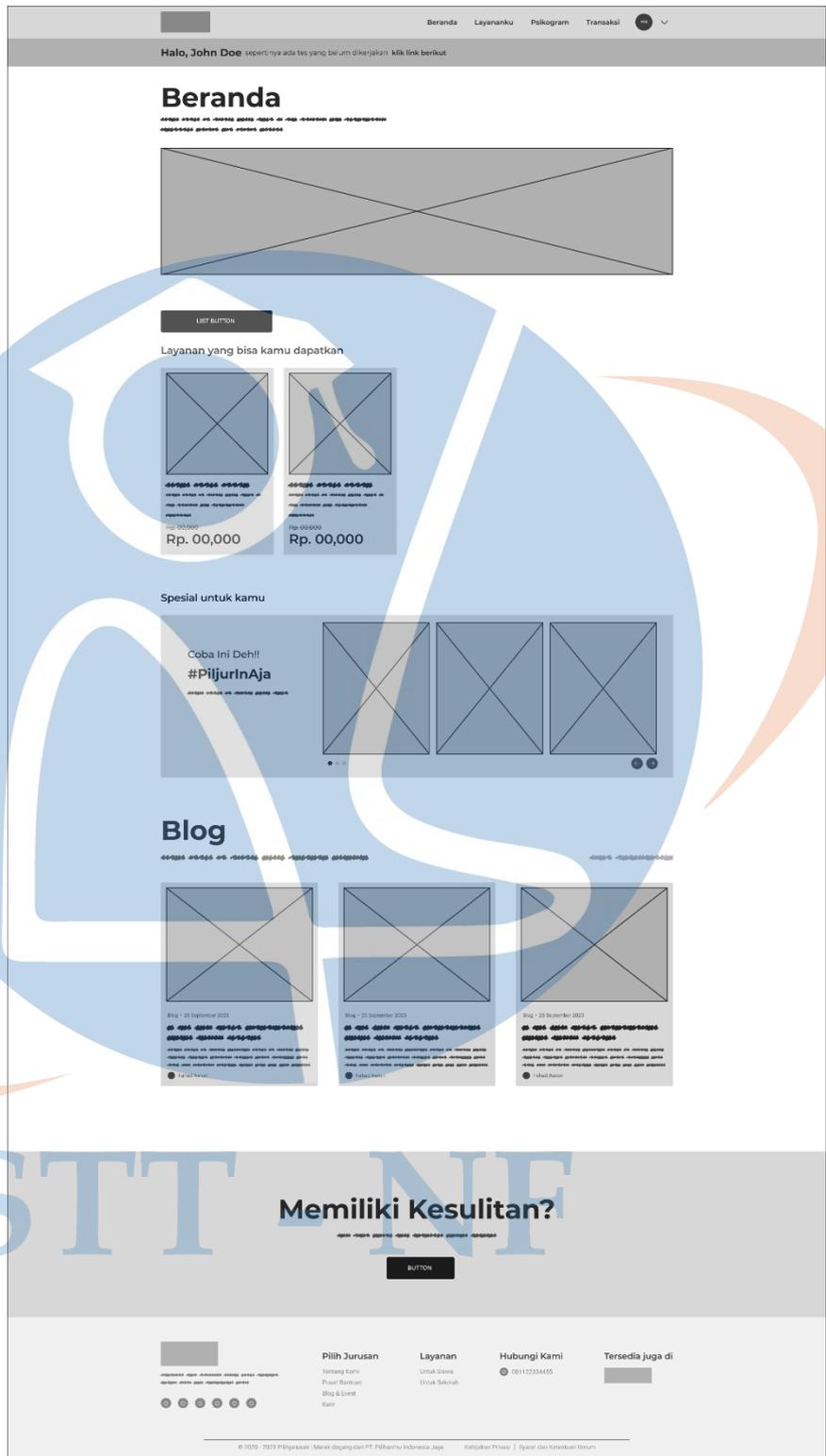
Berikut merupakan lampiran dari penelitian yang telah dilakukan :

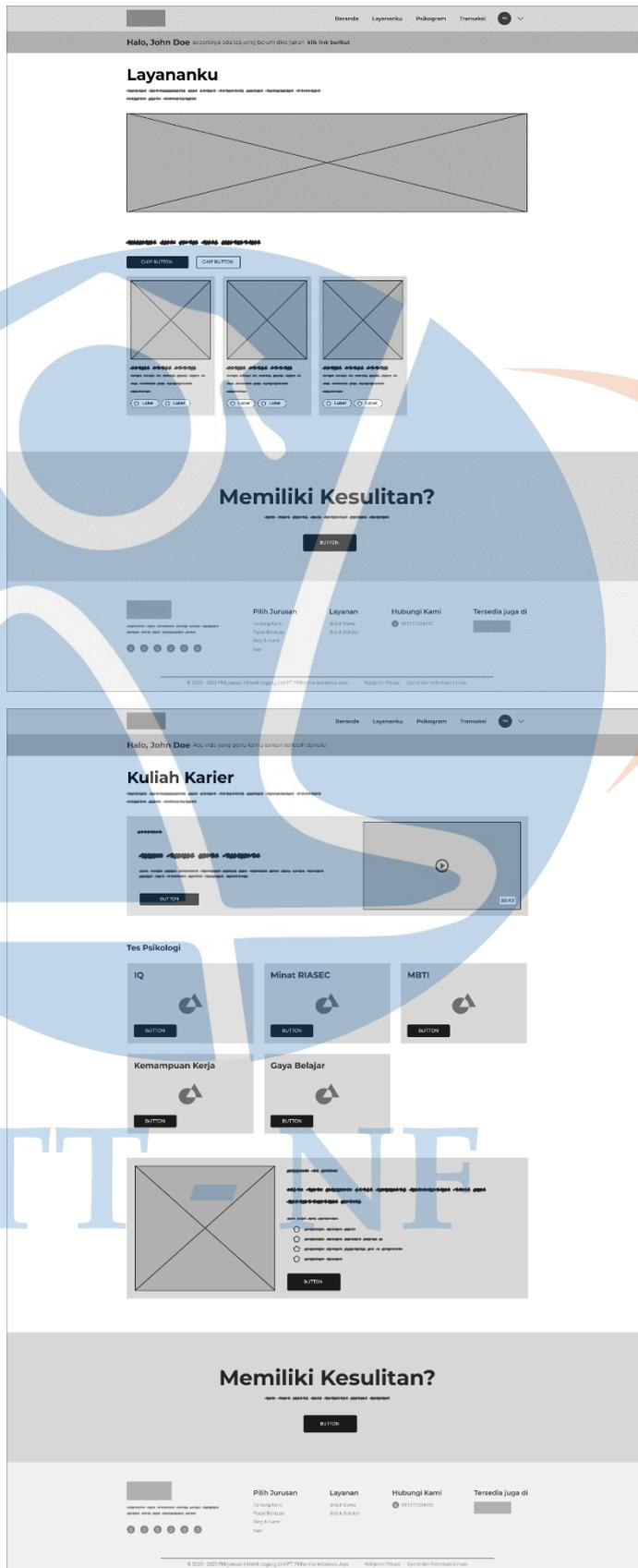
1. Prototipe desain solusi dari perancangan perbaikan *website* layanan pilih jurusan : https://bit.ly/Prototipe_PilihJurusan
2. Dokumen pendukung PT Pilihanmu Indonesia Jaya : https://bit.ly/DokumenPendukung_PilihJurusan
3. Hasil pengujian *usability* : https://bit.ly/Pengujian_Usability
4. Dokumentasi observasi pada PT Pilihanmu Indonesia Jaya.

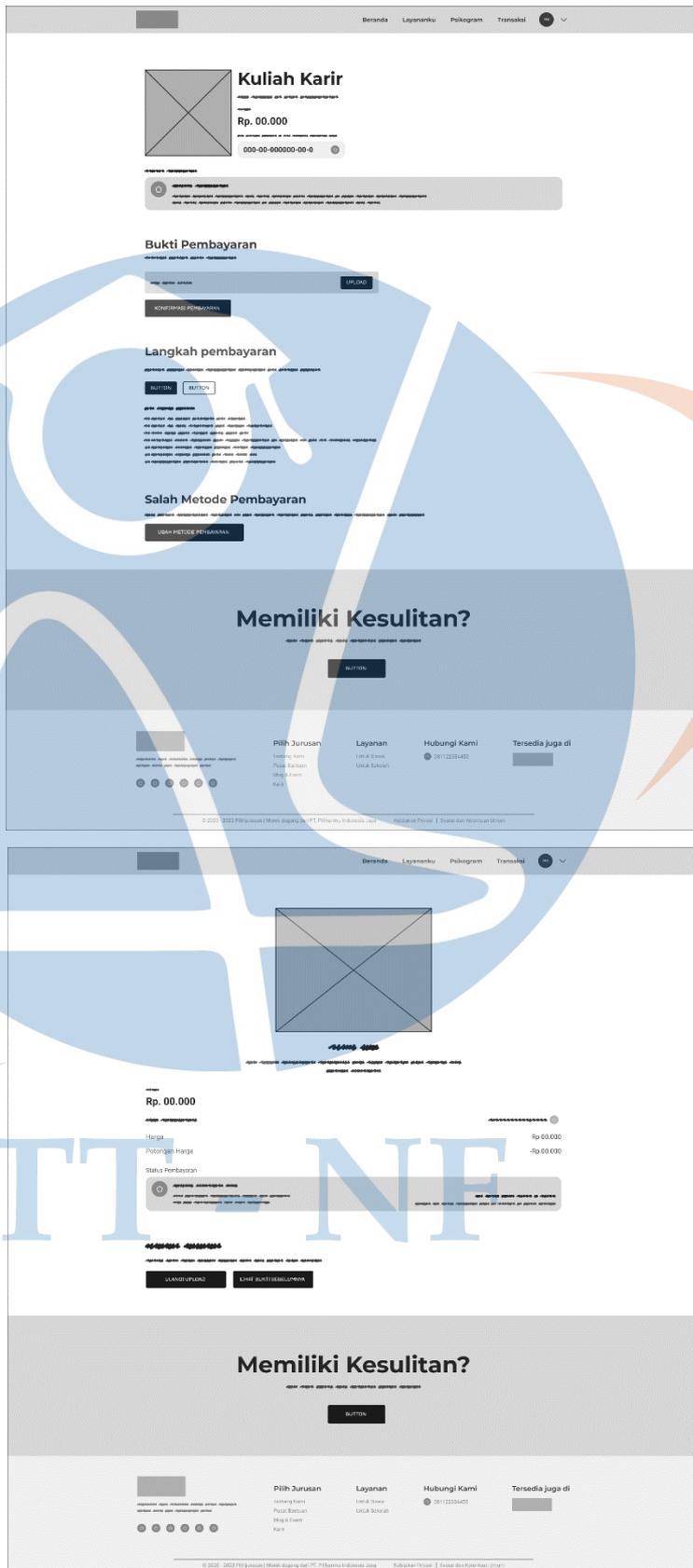


5. Wireframe dari perancangan perbaikan website layanan pilih jurusan.











Kemampuan Kerja

Keterangan

100 - 120 (Sangat Baik) 80 - 100 (Baik) 60 - 80 (Cukup) 40 - 60 (Kurang)

Kemampuan	Nilai
Kemampuan Berpikir Kritis	100
Kemampuan Berpikir Kreatif	100
Kemampuan Berpikir Logis	100
Kemampuan Berpikir Sistematis	100
Kemampuan Berpikir Komprehensif	100
Kemampuan Berpikir Analitis	100
Kemampuan Berpikir Sintesis	100
Kemampuan Berpikir Evaluatif	100
Kemampuan Berpikir Reflektif	100
Kemampuan Berpikir Inovatif	100
Kemampuan Berpikir Kritis	100
Kemampuan Berpikir Kreatif	100
Kemampuan Berpikir Logis	100
Kemampuan Berpikir Sistematis	100
Kemampuan Berpikir Komprehensif	100
Kemampuan Berpikir Analitis	100
Kemampuan Berpikir Sintesis	100
Kemampuan Berpikir Evaluatif	100
Kemampuan Berpikir Reflektif	100
Kemampuan Berpikir Inovatif	100
Kemampuan Berpikir Kritis	100
Kemampuan Berpikir Kreatif	100
Kemampuan Berpikir Logis	100
Kemampuan Berpikir Sistematis	100
Kemampuan Berpikir Komprehensif	100
Kemampuan Berpikir Analitis	100
Kemampuan Berpikir Sintesis	100
Kemampuan Berpikir Evaluatif	100
Kemampuan Berpikir Reflektif	100
Kemampuan Berpikir Inovatif	100

125

100 - Verbal Numerical 100

Skor	Keterangan
>140 (Sangat)	Indikator kemampuan intelektual yang sangat baik, menunjukkan kemampuan yang sangat tinggi.
111 - 130 (Sangat Baik)	Indikator kemampuan intelektual yang sangat baik, menunjukkan kemampuan yang tinggi.
91 - 110 (Baik)	Indikator kemampuan intelektual yang baik, menunjukkan kemampuan yang cukup tinggi.
71 - 90 (Cukup)	Indikator kemampuan intelektual yang cukup, menunjukkan kemampuan yang rata-rata.
<70 (Kurang)	Indikator kemampuan intelektual yang kurang, menunjukkan kemampuan yang rendah.

STT

ANIE

MBTI

INTJ

INTJ adalah tipe kepribadian yang paling sedikit jumlahnya. Mereka adalah orang-orang yang sangat cerdas, analitis, dan berorientasi pada tujuan. Mereka cenderung introvert, independen, dan suka bekerja sendiri. Mereka memiliki visi yang jelas dan kemampuan untuk merencanakan dengan matang. Mereka adalah orang-orang yang sangat berprestasi dan berambisi.



Introvers (I)

Introvers adalah orang-orang yang lebih suka menghabiskan waktu sendirian daripada bersama orang lain. Mereka cenderung lebih tenang dan reflektif.



Extroverts (E)

Extroverts adalah orang-orang yang lebih suka menghabiskan waktu bersama orang lain daripada sendirian. Mereka cenderung lebih energik dan berorientasi pada tindakan.



Sensing (S)

Sensing adalah orang-orang yang lebih suka mengandalkan fakta dan pengalaman daripada intuisi. Mereka cenderung lebih detail dan praktis.



Intuitive (N)

Intuitive adalah orang-orang yang lebih suka mengandalkan intuisi dan ide-ide daripada fakta dan pengalaman. Mereka cenderung lebih kreatif dan berorientasi pada masa depan.



Thinking (T)

Thinking adalah orang-orang yang lebih suka menggunakan logika dan analisis daripada perasaan. Mereka cenderung lebih objektif dan rasional.



Feeling (F)

Feeling adalah orang-orang yang lebih suka menggunakan perasaan dan nilai-nilai daripada logika dan analisis. Mereka cenderung lebih empatik dan berorientasi pada hubungan.



Judging (J)

Judging adalah orang-orang yang lebih suka memiliki rencana dan struktur daripada fleksibilitas. Mereka cenderung lebih terorganisir dan berorientasi pada tujuan.



Perceiving (P)

Perceiving adalah orang-orang yang lebih suka memiliki fleksibilitas dan spontanitas daripada rencana dan struktur. Mereka cenderung lebih santai dan berorientasi pada proses.

Kamu Seorang Yang Jenius

Sebagai tipe kepribadian INTJ, kamu adalah seorang yang sangat cerdas dan berorientasi pada tujuan. Kamu memiliki kemampuan analitis yang kuat dan kemampuan untuk merencanakan dengan matang. Kamu adalah orang-orang yang sangat berprestasi dan berambisi.



Karier

Sebagai tipe kepribadian INTJ, kamu adalah seorang yang sangat cerdas dan berorientasi pada tujuan. Kamu memiliki kemampuan analitis yang kuat dan kemampuan untuk merencanakan dengan matang. Kamu adalah orang-orang yang sangat berprestasi dan berambisi.



Interaksi Sosial

Sebagai tipe kepribadian INTJ, kamu adalah seorang yang sangat cerdas dan berorientasi pada tujuan. Kamu memiliki kemampuan analitis yang kuat dan kemampuan untuk merencanakan dengan matang. Kamu adalah orang-orang yang sangat berprestasi dan berambisi.



Decision Making

Sebagai tipe kepribadian INTJ, kamu adalah seorang yang sangat cerdas dan berorientasi pada tujuan. Kamu memiliki kemampuan analitis yang kuat dan kemampuan untuk merencanakan dengan matang. Kamu adalah orang-orang yang sangat berprestasi dan berambisi.



Pendidikan

Sebagai tipe kepribadian INTJ, kamu adalah seorang yang sangat cerdas dan berorientasi pada tujuan. Kamu memiliki kemampuan analitis yang kuat dan kemampuan untuk merencanakan dengan matang. Kamu adalah orang-orang yang sangat berprestasi dan berambisi.

STT - NF



Hubungi Kami

08112251455

08112251455

08112251455

08112251455

Pilih Jurusan

Teknik Informatika
Pasar Terpadu
Boga & Katering
Kuliah

Layanan

Untuk Siswa
Untuk Sekolah

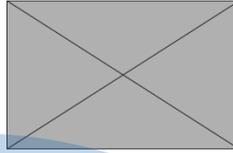
Hubungi Kami

08112251455

Tersedia juga di

08112251455

Minat IPA/ IPS



Jurusan yang cocok untuk Kamu adalah

IPA

Ilmu Pengetahuan Alam

60 Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Sosial 40

Informasi mengenai jurusan IPA dan IPS yang dapat kamu pilih berdasarkan minat dan bakatmu.

Kenapa Kamu cocok di IPA?

- Kamu memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap sains dan alam.
- Kamu memiliki kemampuan yang baik dalam matematika dan fisika.
- Kamu memiliki kemampuan yang baik dalam membaca dan memahami teks.
- Kamu memiliki kemampuan yang baik dalam berkolaborasi dan bekerja sama.

Yang bisa dilakukan di jurusan IPA

- Meneliti dan melakukan eksperimen di laboratorium.
- Melakukan observasi di alam sekitar.
- Melakukan penelitian dan penemuan baru.
- Mengajar dan membimbing siswa di sekolah.

Jurusan Kuliah Yang dapat Diambil

LABEL LABEL LABEL LABEL LABEL

Mata Pelajaran SMA

Informasi mengenai mata pelajaran yang harus kamu ambil di SMA untuk masuk ke jurusan IPA dan IPS.

1. Mata Pelajaran Umum

Informasi mengenai mata pelajaran umum yang harus kamu ambil di SMA.

LABEL LABEL LABEL LABEL LABEL LABEL LABEL LABEL

2. Mata Pelajaran Peminatan

Informasi mengenai mata pelajaran peminatan yang harus kamu ambil di SMA.

Mata Pelajaran Peminatan (IPA)

LABEL LABEL LABEL

Mata Pelajaran Peminatan (Bahasa)

LABEL LABEL LABEL

Mata Pelajaran Peminatan (IPS)

LABEL LABEL LABEL

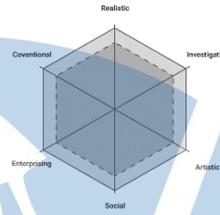
Saran

Saran mengenai jurusan yang harus kamu pilih berdasarkan minat dan bakatmu.

RIASEC

R-I-A

Realistic - Investigative - Artistic



Karakteristik Kepribadian Mu:

Realistic

Karakteristik

...
...
...

Saran Pengembangan

...
...
...

Pekerjaan Yang Cocok

-
-
-

Investigate

Karakteristik

...
...
...

Saran Pengembangan

...
...
...

Pekerjaan Yang Cocok

-
-
-

Artistic

Karakteristik

...
...
...

Saran Pengembangan

...
...
...

Pekerjaan Yang Cocok

-
-
-

STINE



Pilih Jurusan

Tertang Kari
Pusat Berlian
Bilik & Travel
Kari

Layanan

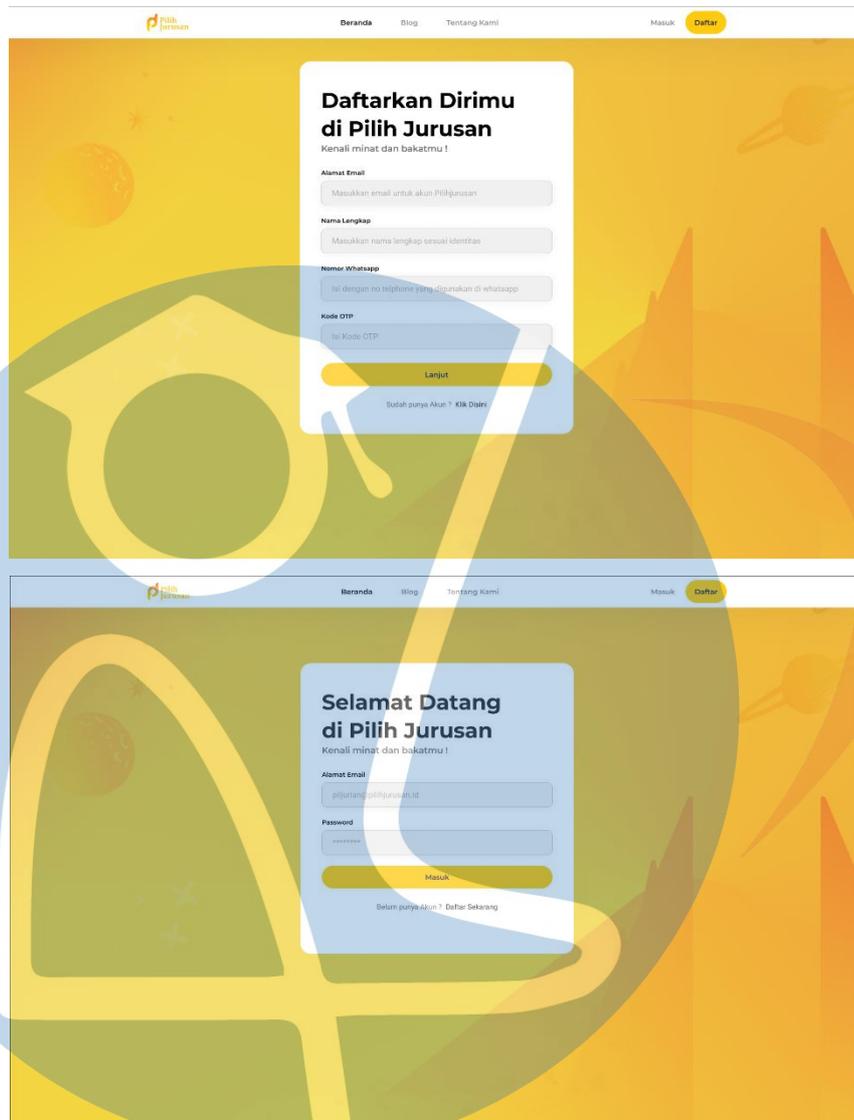
Utak Siswa
Utak Sekolah

Hubungi Kami

☎ 081122334455

Tersedia juga di





STT - NF

Halo, John Doe seperginya ada tes yang belum dikerjakan. Klik link berikut

Beranda

Temukan kepribadianmu dan ungkap potensimu dengan pengalaman paketes inovatif dari PilihJurusan.

Paket Bundling
Khusus untuk Sekolah
Only 70.000
Best Choice for Your Lowey Kids
Klik untuk cari tahu

Untuk Pelajar

Layanan yang bisa kamu dapatkan

Pemetaan Siswa
Layanan yang dapat membantu kamu menentukan gemilang yang tepat untukmu yang SMA, SMK/MA, dan lainnya.
Rp. 70.000

Kuliah Karier
Layanan yang dapat membantu kamu menentukan jurusan kuliah atau jenjang karir impian.
Rp. 70.000

Spesial untuk kamu

Coba Ini Deh!!
#PijJurInAja
Ada Promo Menarik Khusus Kamu

Blog

Cerita baru, kegiatan, dan keseruan lainnya.

Lihat Selengkapnya

Blog - 25 September 2023
5 hal penting yang harus diperhatikan dalam memilih jurusan
Memilih jurusan pendidikan adalah keputusan yang sangat penting yang akan memengaruhi masa depan. Untuk memastikan keputusan ini tepat, ada lima faktor ut...

Blog - 23 September 2023
Cara mengatasi kesulitan memilih jurusan yang tepat untuk siswa
Banyak mahasiswa kesulitan memilih jurusan yang tepat untuk siswa. Langkah pertama adalah melakukan riset yang baik. Siswa perlu memahami...

Blog - 21 September 2023
Rekomendasi jurusan sesuai dengan kepribadian
Rekomendasi jurusan yang sesuai dengan kepribadian adalah salah satu faktor penting dalam memilih jurusan pendidikan. Mengetahui diri pe...

STT - NE

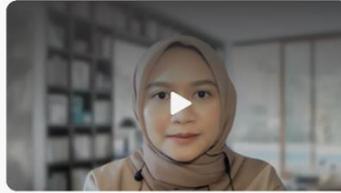
Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kapanpun dengan senang

Hubungi Kami



STT NIF



- Lorem Ipsum
 1 Video (15 menit)
- Lorem Ipsum CoL...
 3 Video (13 menit)

Lebih Mengenal Diri Sendiri

Workshop ini akan memberikamu motivasi sebelum mengerjakan tes, sehingga kamu akan paham bahwa hasil tes tersebut mencerminkan diri kamu dan tentunya dengan bimbingan interaktif dari kakak coach. Jadi, ayo saksikan workshop ini dan buat pilihan masa depanmu yang tepat!



Pilih Jurusan
Tentang Kami
Pusat Bantuan
Blog & Dera
Karya

Layanan

Urus Sisa
Urus Sisa

Hubungi Kami

08112231455

Tersedia juga di



Halo, John Doe

Layananku

Temukan kepiadaianmu dan ungkap potensimu dengan pengalaman psikotes inovatif dari PiliJurusan.

Pilih Jurusan

Cari tahu apa yang benar-benar memikat Kamu dalam memilih jurusan yang tepat selama kuliah.

Beli Layanan

Layanan saat ini

FREE MBTI
Layanan untuk mengetahui tipe kepribadianmu guna meningkatkan pemahaman diri.
1 Tes

Pemetaan SLOW
Layanan yang dapat membantu kamu memahami diri sepenuhnya yang tepat untuk masa depan.
5 Tes

Kuliah Karier
Layanan yang dapat membantu kamu memahami jurusan kuliah yang paling sesuai denganmu.
5 Tes

STT - INF

Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kapanpun dengan merekam.

Hubungi Kami



Pilih Jurusan
Tentang Kami
Pusat Bantuan
Blog & Dera
Karya

Layanan

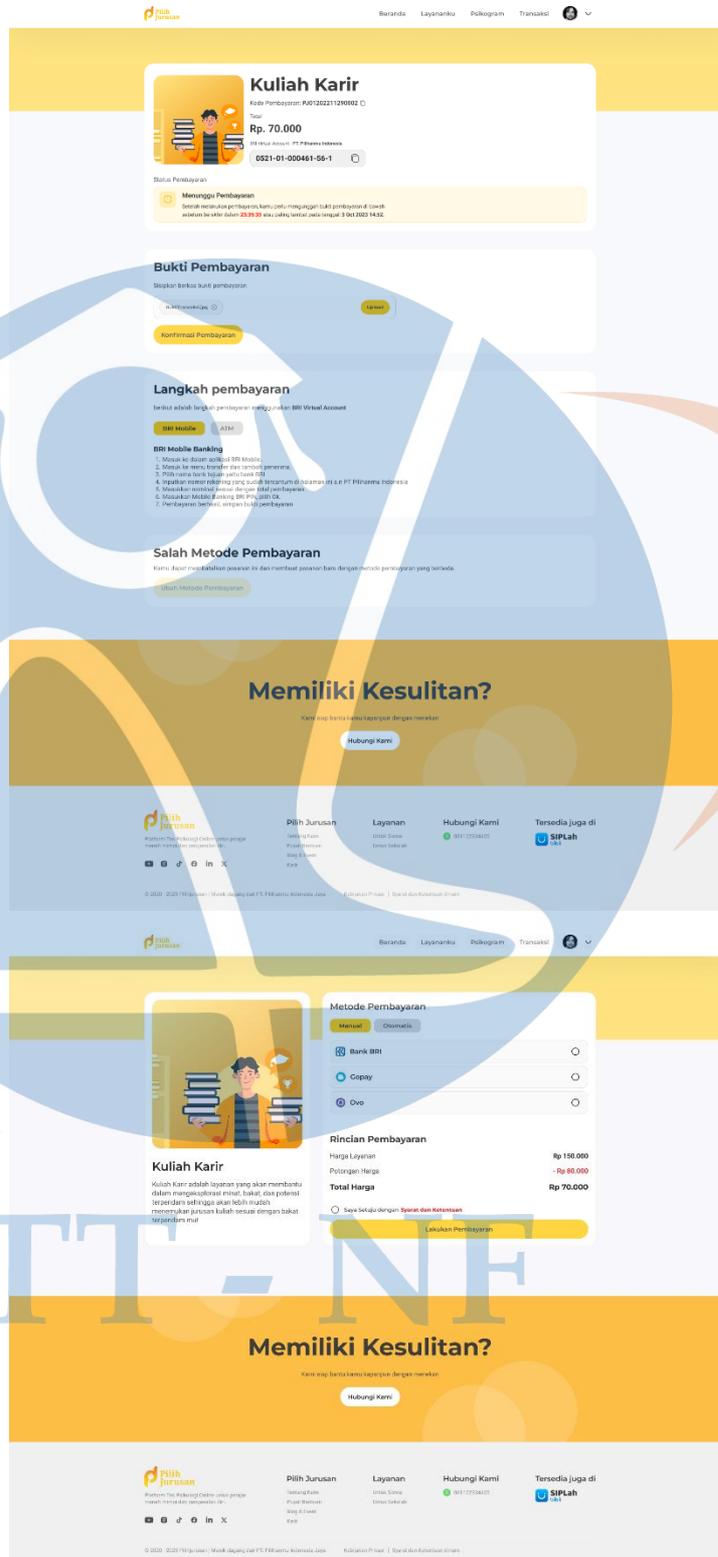
Urus Sisa
Urus Sisa

Hubungi Kami

08112231455

Tersedia juga di





Kuliah Karir

Layanan khusus buat kamu yang lagi kebingungan menentukan jurusan kuliah. Melalui layanan kuliah karir ini, kamu akan dibantu dalam mengeksplorasi minat, Bakat, dan Potensi terpendam. Ini adalah langkah pertama menuju pemilihan jurusan yang tepat untuk masa depanmu yang cerah.

Keuntungan

- Mengenal Cara Belajar yang Tepat
- Membantu Kamu Menemukan Karir Sesuai Minat
- Memahami Kepribadian
- Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Informasi

[Beli Layanan](#)

Yang kamu dapatkan

- Workshop**
Workshop interaktif dengan coach profesional yang membantumu mengenal diri serta membuka wawasan yang luas tentang berbagai macam jurusan kuliah dan dunia kerja.
- Tes Psikologi**
Tes singkat ini terdiri dari beberapa tes yang dirancang dengan sederhana untuk membantumu memahami dirimu lebih baik. Seperti: mengenal minat, bakat, kekuatan, gaya belajar, dan lain-lain.
 - Tes IQ**
Mengukur skor intelektual kamu terkait penalaran verbal dan numerical.
 - Tes IPA/ IPS**
Membantu kamu mencocokkan jurusan IPA/IPS.
 - Tes Gaya Belajar**
Tes untuk menentukan tipe gaya belajar yang paling cocok dengnamu.
 - Tes MBTI**
Tes untuk preferensi dasar minat psikologi kamu.
 - Tes Minat RIASEC**
Membantu kamu mencocokkan minat sesuai dengan profesi tertentu.
- Coaching**
Sharing bersama Kakak Coach profesional & berpengalaman untuk membantu mengenal potensi dalam memilih jurusan.

Tertarik Ingin Bergabung

Beli Layanan ini untuk menentukan jurusan sesuai kepribadianmu

- Sekali Bayar Saja
- Akses Layanan Selamanya
- Rapor Tes yang Lengkap
- Mentor Berpengalaman

[Pelajari Selengkapnya](#)

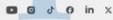
Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kapanpun dengan mehekan

[Hubungi Kami](#)



Platform Tes Psikologi Online untuk pelajar menengah dan perguruan tinggi



Pilih Jurusan

Fortang Karir
Pusat Bantuan
Blog & Event
Karir

Layanan

Untuk Siswa
Dan Pelajar

Hubungi Kami

0811 9231 4615

Tersedia juga di





Branda Layanan Pelanggan Transaksi

Oops, Transaksimu Gagal

Tipe: **Rp. 70.000**

Kode Pembelian: **PUB1202212300002**

Tanggal: **Rp. 150.000**

Potongan Harga: **-Rp. 80.000**

Status Pembayaran: **Transaksi Pembayaran Gagal**

Alasan: **Saldo rekening debit kamu tidak mencukupi untuk melakukan transaksi ini.**

Bukti Pembayaran

Siapkan bukti hasil pembayaran

[Mangil! Mangil!](#) [Lihat Bukti Pembayaran](#)

Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kesulitan dengan masalah.

[Hubungi Kami](#)

Pilih Jurusan
Pilih jurusan yang akan kamu ambil untuk melanjutkan studi kamu.

Layanan
Layanan kami siap membantu kamu.

Hubungi Kami
Layanan kami siap membantu kamu.

Tersedia juga di **SIPPLAH**

© 2022 - 2023 Pribadi. Semua hak-hak dilindungi PT Pribadi Indonesia. Kami siap bantu kamu kesulitan dengan masalah.

Branda Layanan Pelanggan Transaksi

Tunggu ya!

Kami sedang memproses pesananmu, bila sudah selesai akan segera Mitra berikan konfirmasi.

Tipe: **Rp. 70.000**

Kode Pembelian: **PUB1202212300002**

Tanggal: **Rp. 150.000**

Potongan Harga: **-Rp. 80.000**

Status Pembayaran: **Menunggu Konfirmasi Mitra**

Alasan: **Menunggu konfirmasi mitra.**

Gunakan Layanan

Terdapat kesulitan? Kami siap bantu kamu kesulitan dengan masalah.

[Meninggi Konfirmasi](#)

Bukti Pembayaran

Siapkan bukti hasil pembayaran

[Lihat Bukti Pembayaran](#)

Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kesulitan dengan masalah.

[Hubungi Kami](#)

Pilih Jurusan
Pilih jurusan yang akan kamu ambil untuk melanjutkan studi kamu.

Layanan
Layanan kami siap membantu kamu.

Hubungi Kami
Layanan kami siap membantu kamu.

Tersedia juga di **SIPPLAH**

© 2022 - 2023 Pribadi. Semua hak-hak dilindungi PT Pribadi Indonesia. Kami siap bantu kamu kesulitan dengan masalah.

STT - NF

Pilih Jurusan Beranda Layanku Paskogram Transaksi



Kamu Luar Biasa

Terima kasih telah melakukan pembelian layanan kami

Tanpa
Rp. 70.000
 Kode Pembayaran:
 Harga
 Potongan Harga
 Status Pembayaran

01b662m8trpk0p99taah1m8a6
 Rp150.000
 -Rp80.000

Pembayaran Berhasil
 Layanan telah siap untuk kamu gunakan

Gunakan Layanan

Terima kasih telah membeli layanan kami, kamu dapat mulai menggunakan layanan kami dengan menekan tombol dibawah ini.

Mulai Gunakan layanan

Bukti Pembayaran

Siapkan berkas bukti pembayaran

Lihat Bukti Pembayaran

Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kapanpun dengan menekan

Hubungi Kami

Pilih Jurusan
 Layanan
 Hubungi Kami
 Tersedia juga di

Pilih Jurusan
 Platform One-Stop yang Online untuk pelajar
 mencari informasi dan pengisian diri.

Pilih Jurusan
 Tentang Kami
 Pusat Bantuan
 Blog & Event
 Kami

Layanan
 Untuk Siswa
 Untuk Sekolah

Hubungi Kami
 081122334455

Tersedia juga di
 Siplah

© 2020 - 2022 PilihJurusan | Membantu dengan PT Piharmu Indonesia Jaya | Kebijakan Privasi | Syarat dan Ketentuan Layanan

Pilih Jurusan Beranda Layanku Paskogram Transaksi

Riwayat Transaksi

Tanggal Berhasil

Kuliah Karier Rp. 70.000
 29 November 2022, 14:16
 Tampilkan Rincian **Beli Lagi**

Pemetaan Siswa Rp. 70.000
 29 November 2022, 14:16
 Tampilkan Rincian **Beli Lagi**

Pilih Jurusan
 Platform One-Stop yang Online untuk pelajar
 mencari informasi dan pengisian diri.

Pilih Jurusan
 Tentang Kami
 Pusat Bantuan
 Blog & Event
 Kami

Layanan
 Untuk Siswa
 Untuk Sekolah

Hubungi Kami
 081122334455

Tersedia juga di
 Siplah

© 2020 - 2022 PilihJurusan | Membantu dengan PT Piharmu Indonesia Jaya | Kebijakan Privasi | Syarat dan Ketentuan Layanan

< Keluar
Minat RIASEC
Subtest 2 >

12345678910111213141516171819202122

Subtest 9
Daftar Soal

Memodifikasi kendaraan bermotor

Sangat Tidak Berminat

Tidak Berminat

Berminat

Sangat Berminat

Sebelumnya
Selanjutnya

< Keluar
Minat RIASEC
Subtest 2 >

12345678910111213141516171819202122

Subtest 20
Daftar Soal

Test Selesai

Klik tombol "Finish Test" untuk menyelesaikan Test

Sebelumnya
Finish Test

Pilih Jurusan
Beranda
Layanan
Psikogram
Transkrip

Psikogram

Yuk lihat hasil tes psikogram kamu untuk memahami dirimu sendiri dan menemukan langkah yang tepat untuk masa depan mu!

Free MBTI

Layanan untuk memahami tipe kepribadianmu guna meningkatkan pemahaman diri

Selasa, 10 Oktober 2023

Unduh Psikogram

Pemetaan Siswa

Layanan yang dapat membantu kamu menentukan peminatan yang tepat untuk jenjang SMA

Kamis, 19 Oktober 2023

Unduh Psikogram

Kuliah Karier

Layanan yang dapat membantu kamu menentukan jurusan kuliah atau jenjang karir impian

Selasa, 10 Oktober 2023

Unduh Psikogram

Memiliki Kesulitan?

Kami siap bantu kamu kapanpun dengan senang

Hubungi Kami

Pilih Jurusan

Pilih Jurusan
Pilih Jurusan
Pilih Jurusan
Pilih Jurusan
Pilih Jurusan

Layanan

Untuk Siswa
Untuk Siswa
Untuk Siswa

Hubungi Kami

081122218432

Tersedia Juga di

SIPLAH

© 2023 - 2023 Pilihan.com. Merek dagang dari PT. Pilihan.com Indonesia juga. Kebijakan Privasi | Syarat dan Ketentuan Pilihan.com

STT INF

IQ



ABOVE AVERAGE

125

Kecerdasanmu berada di atas rata-rata

120 Verbal
Numerical 110

Kamu Seorang Jenius

Berdasarkan hasil tes ini, menunjukkan bahwa kamu pandai berkomunikasi dan berpikir logis. Kemampuan matematikamu juga cukup bagus, tetapi masih bisa ditingkatkan. Kamu bisa belajar dan berlatih lebih banyak untuk meningkatkan kemampuan matematikamu. Skor IQ Anda menunjukkan bahwa Anda memiliki potensi untuk berhasil dalam berbagai tugas intelektual, sehingga akan cocok dengan kegiatan yang berkaitan dengan....

Verbal

Kamu memiliki kemampuan memahami dan menggunakan bahasa yang baik. Kamu bisa menginterpretasikan diri dengan jelas dan mudah dimengerti. Kamu juga bisa memahami makna kata-kata dengan cepat dan tepat.

Numerical

Kemampuanmu dalam matematika berada di atas rata-rata. Kamu bisa memahami dan memecahkan masalah matematika dengan baik. Namun, kamu masih bisa meningkatkan kemampuanmu dengan berlatih lebih banyak.

Skor	Keterangan
>140 (Superior)	Individu dengan kecerdasan superior, mampu di bidang yang menuntut intelektual tinggi.
111 - 139 (Di atas rata-rata)	Kemampuan di atas rata-rata, dapat berprestasi baik dalam berbagai bidang.
90 - 110 (rata-rata)	Kategori paling umum, kemampuan sesuai dengan mayoritas orang.
70 - 89 (Di bawah rata-rata)	Mungkin menghadapi kesulitan, memerlukan dukungan tambahan.
<70 (rendah)	Menghadapi kesulitan signifikan, memerlukan perawatan khusus dan dukungan berkelanjutan.

STI - NF

Gaya Belajar



Kinestik

Si Aktif

Kinestik adalah tipe gaya belajar perlu melakukan gerakan fisik agar bisa mengingat sesuatu. Gaya belajar kinestetik cocok untuk mempelajari pelajaran yang mengharuskan tubuh untuk bergerak, seperti kesenian, permainan, olahraga, eksperimen laboratorium, role play, kegiatan lapangan, atau kerajinan tangan.



Karakteristik

Kamu lebih menyukai instruksi verbal, memahami informasi dengan mendengarkan tutorial, penjelasan atau podcast, dan lebih mudah mengingat informasi yang didengarkan.

Kelebihan

Kamu lebih cepat memahami dan mengingat informasi, memproses informasi dengan cepat, mampu beradaptasi dengan perubahan, dan mampu berkomunikasi dengan efektif.

Kekurangan

Kamu mudah terganggu oleh suara-suara di sekitarmu, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami informasi yang kompleks, dan mudah lupa informasi yang baru dipelajari.

Contoh Mereka yang Kinestik



Gaya belajar kinestik Obama sudah terlihat sejak usia muda. Sebagai seorang siswa, ia unggul di kelas-kelas yang menggunakan ceramah dan diskusi sebagai metode pengajaran utama. Dia menemukan bahwa dia dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang rumit dan menyimpan informasi dengan mendengarkan gurugurunya dengan penuh perhatian dan terlibat dalam perdebatan yang hidup dengan teman-teman sekelasnya.

STT - NF

Kemampuan Kerja

<

Keterangan

Level 1: Perlu Belajar Level 2: Bisa Namun Belum Mandiri Level 3: Bisa Secara Mandiri Level 4: Kompeten

Kemampuan

Nilai

Kemampuan	1	2	3	4
Bicara	1	2	3	4
Mendengarkan	1	2	3	4
Membaca	1	2	3	4
Menulis	1	2	3	4
Matematika	1	2	3	4
Mengaitkan Informasi	1	2	3	4
Membuat Keputusan	1	2	3	4
Penyelesaian Masalah	1	2	3	4
Penampilan dan Kehadiran	1	2	3	4
Self Management	1	2	3	4
Sikap Terhadap Arahan dan Kritikan	1	2	3	4
Integritas, Kejujuran, dan Kerahasiaan	1	2	3	4
Mengelola Waktu	1	2	3	4
Mengelola Uang	1	2	3	4
Interaksi Dengan Sesama Rukan Kerja	1	2	3	4
Interaksi Customer	1	2	3	4
Interaksi dengan Orang beragam	1	2	3	4
Menghimpun dan Mengelola Informasi	1	2	3	4
Menginterpretasi Informasi	1	2	3	4
Pemahaman Struktur Organisasi Kerja	1	2	3	4
Pertingnya Isu Keselamatan Kerja	1	2	3	4
Pemahaman Aturan Kerja	1	2	3	4
Kemampuan Prosedur Kerja	1	2	3	4
Menggunakan Teknologi Relevan	1	2	3	4

Rekomendasi Pengembangan

Kamu sudah memiliki bekal yang cukup masuk ke dunia kerja. Namun, pengembangan terus-menerus tetap penting untuk memaksimalkan potensi Anda dan mencapai kesuksesan yang lebih besar di masa depan. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan yang dapat membantu Anda meraih lebih banyak lagi.

- **Pengembangan Keterampilan Khusus:** Pertimbangkan untuk memperdalam keterampilan yang relevan dengan bidang karier yang Anda minati.
- **Pengalaman Kerja:** Cari peluang magang atau pekerjaan paruh waktu untuk mendapatkan pengalaman langsung di bidang yang Anda minati.
- **Jejaring Profesional:** Bangun jejaring kontak profesional untuk mendapatkan wawasan dan peluang di dunia kerja.
- **Pendidikan Tambahan:** Pertimbangkan pelatihan tambahan atau kursus yang dapat meningkatkan kualifikasi Anda di bidang tertentu.
- **Konseling Karier:** Pertimbangkan berbicara dengan mentor.



MBTI

<



INTJ

Architect Personality

Dalam hubungan interpersonal, orang dengan tipe kepribadian ESTJ sering dianggap sebagai pemimpin yang efisien dan bisa diandalkan. Mereka cenderung mengambil tanggung jawab dengan serius dan dan bekerja keras untuk mencapai tujuan mereka. Tipe ini juga suka memberikan nasihat praktis dan berfokus pada solusi dalam situasi sulit.



Introvert (I)
Orientasi berpikir dan konseptor, nyaman dengan diri sendiri, tidak terlalu suka berinteraksi dalam keramaian, tetapi lebih suka berinteraksi individual.



Extrovert (E)
Orientasi tindakan, bersemangat dalam keramaian, tidak nyaman saat sendirian, bersifat terbuka, aktif, memulai sapa, suka berinteraksi di keramaian.



Sensing (S)
Meyakini realitas fisik dan apa yang ada, menciptakan solusi dari pengalaman, mudah mengingat fakta atau detail, lebih banyak menghafal, lebih menyukai informasi berupa data pasti.



Intuitive (N)
Berpikir futuristik dan imajinatif, senang menciptakan peluang kreatif, mudah mengingat gambar simbol dan pola, lebih senang memahami teori, menyukai informasi yang ambigu, multitafar.



Thinking (T)
Mementingkan logika dan data untuk mengambil keputusan, bekerja hingga tuntas, analisis mendalam dan objektif, mempertimbangkan logika saat akan menetapkan sebuah konsekuensi yang wajar.



Feeling (F)
Memperhatikan perasaan, berusaha menciptakan hubungan yang harmonis, bersifat konsensus dan opini mayoritas, semangat di dalam lingkungan yang suportif saat mengerjakan suatu hal.



Judging (J)
Mengambil keputusan berdasarkan pada informasi, berorientasi pada tugas, suka membuat jadwal, terstruktur dan terencana, menghindari stress karena deadline, fokus pada goals.



Perceiving (P)
Open to respond, fleksibel terhadap pilihan atau kondisi yang terjadi seketika, bekerja dengan antusias, menjadi lebih bersemangat saat mendekati deadline, suka mengikuti informasi terbaru.

Kamu Seorang Yang Jenius

Berdasarkan hasil tes ini, menunjukkan bahwa kamu pandai berkomunikasi dan berpikir logis. Kemampuan matematikamu juga cukup bagus, tetapi masih bisa ditingkatkan. Kamu bisa belajar dan berlatih lebih banyak untuk meningkatkan kemampuan matematikamu.



Karier
Individu dengan tipe "ESTJ" cenderung sukses dalam peran manajemen atau kepemimpinan di berbagai bidang. Mereka dapat menjadi pemimpin yang efisien dan terorganisir dalam situasi kerja, contohnya, seorang direktur operasional atau manajer proyek—mungkin memiliki tipe kepribadian ESTJ.



Interaksi Sosial
Orang dengan tipe "ESTJ" cenderung menonjol dalam situasi sosial karena mereka suka berbicara dan mudah bergaul. Mereka mungkin aktif dalam organisasi sosial, menjadi koordinator acara, atau memimpin kelompok kerja. Namun, mereka juga dapat terlalu kritis terhadap orang lain dalam situasi tertentu.



Decision Making
Orang dengan tipe "ESTJ" cenderung menggunakan logika dan fakta dalam pengambilan keputusan. Mereka akan mencari data yang kuat sebelum membuat keputusan penting dan mungkin kurang cenderung dipengaruhi oleh emosi dalam proses tersebut.



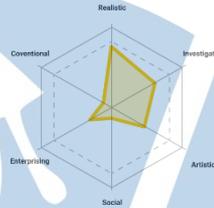
Pendidikan
Dalam konteks pembelajaran, seorang "ESTJ" mungkin cenderung lebih nyaman dengan metode pembelajaran yang struktural dan berbasis fakta. Mereka mungkin suka mengikuti jadwal yang ketat, membuat catatan detail, dan menepati disiplin dalam belajar.

STT ANA

RIASEC

R-I-A

Realistic - Investigative - Artistic



Karakteristik Kepribadian Mu:

Realistic

Karakteristik

Orang dengan tipe pribadi realistis memiliki preferensi untuk melakukan pekerjaan praktis dan fokus pada pemecahan masalah secara langsung. Mereka lebih suka aktivitas di luar ruangan dan tidak tertarik pada pekerjaan yang terlalu terkait dengan dokumen atau interaksi sosial.

Saran Pengembangan

Seseorang realistic dapat mempertimbangkan untuk mengejar pendidikan tambahan dalam bidang teknis atau sosial, sesuai dengan minatnya. Dia juga dapat mencari kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kepemimpinan yang lebih lanjut. Realistic bisa menjalani magang atau pelatihan praktis dalam pekerjaan yang sesuai dengan profil kepribadian Realistic dan Social-nya.

Pekerjaan Yang Cocok

Teknik Sipil Peternakan Mekanik Otomotif

Investigate

Karakteristik

Individu dengan tipe kepribadian Investigatif cenderung suka mengeksplorasi dan memahami dunia melalui analisis, pengamatan, dan penelitian. Mereka memiliki ketertarikan terhadap masalah abstrak dan kompleks, serta memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Orang-orang dengan tipe ini biasanya analitis, kreatif, dan suka mencari jawaban terhadap pertanyaan yang belum terpecahkan.

Saran Pengembangan

Perimbangan untuk mengambil sertifikasi atau pelatihan lanjutan dalam bidang spesialisasi Anda, serta terlibat dalam proyek penelitian dan eksperimental. Pelajari keterampilan komunikasi agar dapat berbagi temuan Anda dengan baik kepada orang lain.

Pekerjaan Yang Cocok

Analisis Keuangan Fisika Ilmu Komputer

Artistic

Karakteristik

Individu dengan tipe kepribadian Artistik cenderung kreatif, inovatif, dan seni. Mereka suka berimajinasi, berkreasi, dan mengekspresikan diri melalui seni dan desain. Orang-orang dengan tipe ini sering memiliki pandangan yang unik dan seni dalam cara mereka memandang dunia.

Saran Pengembangan

Pelajari keterampilan komunikasi agar dapat berbagi temuan Anda dengan baik kepada orang lain. Lalu kamu bisa ciptakan portofolio yang mencerminkan bakat dan kreativitas Anda. Jangan lupa untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan menjalin relasi dengan profesional seni lainnya untuk mendapatkan inspirasi dan peluang kolaborasi.

Pekerjaan Yang Cocok

Seni Rupa Arsitektur Desain Grafis

Minat IPA/ IPS

<



Jurusan yang cocok untuk kamu adalah

IPA

Ilmu Pengetahuan Alam



Hasil tes kamu menunjukkan bahwa Anda memiliki potensi besar dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan dan matematika. Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pilihan yang sangat cocok untuk mu!

Kenapa Kamu cocok di IPA?

- Berdasarkan hasil tes kamu lebih cocok di IPA karena:
- Lebih suka memecahkan masalah daripada menghafal, kamu kamu lebih gemar memecahkan masalah daripada menghafal fakta.
 - Lebih menyukai ilmu yang melibatkan kemampuan mengotot.
 - Suka melakukan eksperimen terutama yang erat kaitannya dengan bidang kimia

Yang bisa dilakukan di jurusan IPA

- Mencoba melakukan Eksperimen**
Dalam jurusan IPA, kamu akan memiliki kesempatan untuk terlibat dalam penelitian dan eksperimen yang mendalam, yang memungkinkan Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ilmiah yang menarik.
- Pintu Karir Beragam**
Bukan rahasia umum jika jurusan IPA dapat diterima di banyak bidang. Kamu bisa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk merancang karir sesuai dengan impianmu.
- Kemampuan kognitif lebih terasah**
Pada jurusan IPA kamu akan merasumi mata pelajaran yang lebih banyak menggunakan logika. Kamu bisa mengasah kemampuan berpikir logis lebih intens dari jurusan lainnya.

Jurusan Kuliah Yang dapat Diambil

- Fisika Kimia Biologi Matematika Farmasi Teknik Kedokteran

Mata Pelajaran SMA

Sesuai dengan Kurikulum merdeka 2022, Pada kelas X kamu wajib mempelajari semua mata pelajaran yang disediakan oleh sekolah. Penjurusan mata pelajaran baru akan kamu dapatkan di kelas XI dan XII. Mata pelajaran yang akan kamu dapatkan di kelas tersebut diklasifikasikan menjadi dua yaitu mata pelajaran umum (Wajib diambil dan tidak bisa dipilih) dan mata pelajaran peminatan (Dapat dipilih dan disesuaikan oleh siswa). Nantinya kamu dapat menyesuaikan mata pelajaran tersebut sesuai dengan rencana karir ataupun minat dan bakatmu. Berikut list mata pelajaran yang kemungkinan besar akan kamu pilih saat penjurusan nanti.

1. Mata Pelajaran Umum

Pada mata pelajaran umum, per minggunya kamu wajib mengambil 18 jam mata pelajaran umum (setara dengan 8 Mata pelajaran). Berikut perkiraan mata pelajaran umum yang akan kamu dapatkan:

- Pendidikan Agama PPKN Bahasa Inggris PJOK Bahasa Indonesia
Matematika Seni Musik Sejarah

2. Mata Pelajaran Peminatan

Pada mata pelajaran peminatan, per minggunya kamu wajib mengambil 20 jam mata pelajaran peminatan (Setara dengan 4 mata pelajaran). Kamu dapat mengambil ke 4 mata pelajaran tersebut sesuai dengan tujuan karir kamu kedepannya. Berikut mata pelajaran yang dapat kamu ambil sesuai dengan kategorinya.

Mata Pelajaran Peminatan (IPA)

- Matematika Kimia Fisika Biologi

Mata Pelajaran Peminatan (Bahasa)

- Bahasa dan Sastra Inggris Bahasa dan Sastra Indonesia Bahasa Asing

Mata Pelajaran Peminatan (IPS)

- Ekonomi Geografi Sosiologi Sejarah Bahasa Inggris

Saran

Karena kamu lebih cocok di IPA, kamu dapat lebih banyak mengambil mata pelajaran di kategori tersebut. Namun tetap sesuaikan dengan rancangan karir kamu kedepannya ya!